
TodoJuegos
OPINION EN MODO HARDCORE
AGOSTO 2014
El presente de Chile en el desarrollo de videojuegos
Especial: La historia de Shin Megami Tensei
The Last of Us salta a la nueva generación
PLANTAS VS ZOMBIES
Guerra en tu jardín
UNA REALIZACION DE PLAYADICTOS

Destacados



Jeep
ULTIMATE TEAM
14



KING OF FIGHTERS
46



J-STARS VICTORY VS
70



SHIGERU MIYAMOTO
86

Es la número 4...

Tras la buena recepción que tuvo nuestro primer especial, dedicado íntegramente a la E3 en julio, volvemos en agosto a nuestro habitual formato, pero con nuevas secciones que esperamos les gusten.

En tal sentido, uno de nuestros intereses cuando decidimos lanzar esta revista fue poder generar un debate respetuoso, constructivo y argumentado, entre los fanáticos chilenos de los videojuegos.

Por ello, a contar de este número, pondremos uno o más temas sobre la mesa. Este mes, sin ir más lejos, con el debut de nuestra sección de debates y, además, con un reportaje a la homosexualidad en los videojuegos.

Profundizamos, además, el enfoque hacia el producto latinoamericano y, en particular, el chileno, con un reporte sobre la próxima edición del Festigame y una completa entrevista al presidente de VideoGames Chile.

Pero, principalmente, buscamos mantener altas las cotas de calidad informativa en la búsqueda de temas que los entretengan, los informen, los inviten a reflexionar sobre este mundillo y, por qué no, les hagan aflorar más de algún recuerdo gamer de la infancia.

Por cierto, desde ya comenzamos a trabajar con ímpetu en nuestras próximas ediciones, como una forma de retribuir el cariño de las **más de 20 mil personas** que están leyendo nuestra revista. Este trabajo es para ustedes.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Cada vez que veas este símbolo, pincha sobre él para acceder a contenido multimedia.

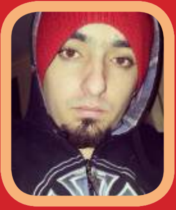
Equipo Editorial

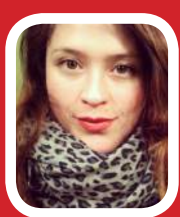
DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

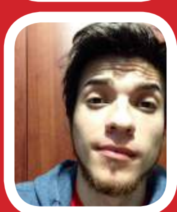
EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS

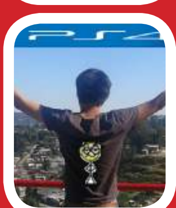

Felipe Jorquera
#LDEA20

Andrea Sánchez
#EIDRELLE



Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL



Raúl Maltrain
#RAULAZO

David Ignacio P.
#AQUOSHARP



Juan Flores
#ELJOTAHGAMER

Jorge Maltrain
#MALTRAIN



Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU


DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE


UNA REALIZACIÓN DE




The Last of Us

EL MEJOR, REGRESA

EL TÍTULO DE NAUGHTY DOG, ELEGIDO COMO EL MÁS IMPORTANTE DE LA GENERACIÓN PASADA POR LOS USUARIOS DE TODOJUEGOS Y PLAYADICTOS, REGRESA MEJORADO A PLAYSTATION 4, DONDE VOLVEREMOS A TOMAR EL CONTROL DE JOEL Y ELLIE, PERO CON UNA RESOLUCIÓN DE 1080P Y A 60 FPS.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

The Last of Us es, para muchos, el título que **más y mejor** ha conseguido explotar el hardware de PS3, ofreciendo una enorme cantidad de factores que han conseguido sorprendernos a muchos de nosotros. Más aún, de acuerdo a los usuarios de **TodoJuegos** y **PlayAdictos**, el título desarrollado por **Naughty Dog** y publicado a mediados del año pasado fue el mejor de la generación pasada, superando por amplio margen al último **Grand Theft Auto**.

Pues bien, después de observar el juego en movimiento, podemos afirmar casi con toda seguridad que esta edición **Remastered**, que acaba de ser lanzada para PlayStation 4, es claramente superior a su versión original, siendo inmediatamente distinguible de su homónima de PS3... aunque, por supuesto, en este caso no sorprenderá tanto como lo hizo en su momento.

TÉCNICAMENTE SUPERIOR

Una resolución de **1080p y 60 fps** (cuadros por segundo) muy estables. Esas son las cartas de presentación de esta edición remasterizada de **The Last of Us**, aspectos que mejorarán de golpe lo registrado en el título primigenio. Y estos dos factores se verán reflejados tanto en el modo individual como también en el entretenido multijugador online.

Arne Meyer, encargado de las relaciones con la comunidad en Naughty Dog, explica que se despertó en internet un gran debate sobre esta característica del juego.

Al final, el estudio decidió trabajar duro por lograr los 60 fps, aunque también ha añadido **la opción de mantener los 30 fps** para aquellos jugadores que lo prefieran, sobre todo en multijugador. Esto, aunque Meyer cree que se juega mucho mejor cuando no se establece de manera forzada un número de cuadros por segundo.

Pero esto no será lo único que podremos observar en esta remasterización relativo a su aspecto técnico. También es muy apreciable el **nuevo modelado** que muestran todos los personajes que se dejan ver a lo largo de la aventura.



¿Recuerdan lo bien que lucían los protagonistas y enemigos durante las escenas de vídeo? Pues esta edición de PlayStation 4 es capaz de plasmar un **nivel de detalle** muy similar al observado en dichas secuencias, lo cual afectará de manera decisiva al realismo en cada situación que nos plantee el título.

Por otra parte, las texturas que cubren tanto los escenarios como las ropas de los personajes presentan un nivel de resolución **cuatro veces superior** al registrado en el título original, lo cual se deja notar de manera muy sensible. Y algo similar sucede con la **distancia de dibujado**, que en este caso es bastante más lejana, al tiempo que se elimina el famoso **streaming de texturas**.

En definitiva, esta versión es netamente superior en cuestiones técnicas respecto a lo visto en PS3 y quien juegue ambas versiones lo verá de manera más que evidente.

Lo que no lo es tanto a la hora de ver el juego son las mejoras en los “**decals**”, las texturas tipo pegatina, como son los impactos de bala en una pared. Meyer sostiene que en la versión de PS3 eran muy planas y ahora tienen más profundidad. Es cierto, pero no llama mucho la atención.

EL ROL DEL MANDO

El control **DualShock 4** también asume un rol protagónico. Y es que su panel táctil nos permite tener acceso inmediato y de manera bastante intuitiva a la mochila de los protagonistas, el lugar en donde se encuentra todo el inventario.

Además, la barra de luz de dicho mando nos permitirá conocer el nivel de vida de **Joel** y **Ellie**, mientras que el uso del micrófono será fundamental para apreciar ciertos sonidos (como la recarga, la linterna y otros) de manera más precisa, funcionando de manera bastante similar a lo que experimentamos en la Definitive Edition de **Tomb Raider**.

PRECIO Y DLC

The Last of Us: Remastered no tiene un precio rebajado para quienes ya posean el original, como en algún momento se barajó. Tampoco permite traspasar la partida, pues el juego tendrá un set completo de trofeos nuevos, es decir, podrás sacarlos otra vez si ya los completaste. Lo que sí puedes volver a descargar son todos los ítemes disponibles gracias al "Pase de Temporada".



Es decir, si lo pagaste para PS3, entonces sólo debes ir a tu lista de descarga en PS4 y bajar de nuevo las armas, habilidades de supervivencia, ropas, etcétera.

Lo bueno, además, es que la campaña está desbloqueada para jugarse en **cualquier dificultad** desde el inicio (en PS3 teníamos la más alta sólo disponible una vez que termináramos la partida) y, además, incluirá contenido extra. El primero es la opción de activar un modo subtitulado en las secuencias cinemáticas del juego, donde podrás leer los comentarios de **Neil Druckmann**, el director del título, y los actores que le dan vida a Ellie y Joel, **Ashley Johnson** y **Troy Baker**, respectivamente.

El segundo es que todo el material descargable (DLC) que ha aparecido del título hasta la fecha también será integrado en el juego, incluyendo desde la expansión para el modo principal **Left Behind** hasta los nuevos mapas incorporados en los packs **Territorios Abandonados** y **Territorios Recuperados**. Además, los DLC que aparezcan en el futuro lo harán tanto en formato PS3 como en esta edición para PS4, algo más que predecible por lo demás.

Y, por si no fuera suficiente, a partir de este mes estará disponible gratuitamente un parche que incluirá un documental **"Making Of"** del juego, así como un modo que nos permitirá tomar fotos en mitad de la aventura. Una herramienta que funciona de forma similar a la que se incorporó en **Infamous: Second Son** de Sucker Punch y que tuvo gran acogida entre los jugadores.

Lo que permanece inalterado es todo lo relativo a la jugabilidad. No habrá más enemigos ni nuevas situaciones ni nada parecido, pues los desarrolladores explicaron que la remasterización está dirigida principalmente a quienes no tuvieron la oportunidad de disfrutar el juego en PlayStation 3 y que podrán hacerlo por primera vez en su sucesora.

Naughty Dog, como se aprecia, cuidó hasta el último pormenor de esta versión para PS4 de uno de sus juegos estrella y el llamado a convertirse en la próxima gran franquicia de la firma.

Por eso, ha intentado que el jugador sienta que The Last of Us Remastered se adapta a sus gustos, tanto en los frames por segundo como en otros detalles, como lo son opciones de sonido más específicas o, incluso, la posibilidad de elegir con qué botones disparar... algo tan común en plataformas como el PC, pero que se ha perdido en el mundo consolero.

TAREA COMPLICADA

Pero, aunque pudiera parecer una tarea fácil, el trabajo de adaptar un juego de PS3 a PS4 no es tan sencillo como parece y **no existe un botón "pasar a PS4"**, como bromea el director creativo Neil Druckmann en la revista estadounidense **Edge**, que le hizo una extensa entrevista y de la cual extrajimos algunas de sus declaraciones.

"Esperábamos que fuese un infierno y lo fue. Sólo tener una imagen en pantalla, incluso una peor –a PS3- con las sombras y luces incorrectas, colgándose cada 30 segundos, llevó mucho tiempo", apuntó el desarrollador.





Agregó que "nuestros ingenieros son algunos de los mejores de la industria y optimizaron mucho el juego, específicamente para los SPU de PS3. Se hizo a un nivel binario y, al llevarlo ahora a PS4, **tienes que volver a un nivel superior**, asegurarte de que los sistemas del juego están intactos y volver a optimizarlo".

Druckmann admitió que "no podría "describir lo difícil que ha sido. Cuando ya lo teníamos corriendo bien, poníamos las dos versiones cara a cara para comprobar que nada se hubiera perdido en el proceso, como físicas desactivadas o luces alteradas que diesen una impresión drásticamente distinta.

¿UNA SECUELA EN CAMINO?

Tras el éxito de The Last of Us, tanto a los ojos de la crítica como en su nivel de ventas, era lógico pensar que en Naughty Dog ya tienen planes para una secuela del título. Y así lo ratificó Arne Meyer al portal británico VideoGamer, quien consideró "una falta de respeto" a los fans y a ellos mismos no continuar con la saga.

Si bien explicó que "siempre hemos tomado la inteligente decisión de que nuestros juegos tengan historias que concluyan en una sola entrega, de manera que no debamos seguir haciéndolos si no queremos o si no hay razón alguna para ello", agregó que en este caso "la decisión final" dependerá de encontrar una historia interesante y que motive al equipo.

"Apenas comenzamos a explorar ideas de qué podría haber en el universo de la serie y estamos iniciando el proceso de tomar decisiones", apuntó Meyer, aunque apurándose a afirmar que eso no "garantizaba" nada.

Mientras tanto, no descartamos que se haga realidad el hermoso boceto subido por Marek Okon, uno de los artistas de Naughty Dog, con una Ellie más adulta.



Eso no era una mejora, eran diferencias. Queremos **mantener el aspecto original** a la vez que mejorarlo".

Lo que ofrecen, en resumen, es un tratamiento de edición GOTY (Juego del Año), además de un revisado gráfico que toca de forma muy visible la iluminación y las texturas, **ahora en completo HD**, con cuatro veces más nivel de detalle, en las distancias de dibujado y visión del horizonte, las partículas, rugosidades o acabado de los ya impresionantes y naturales rostros de los personajes.

Este viaje por Estados Unidos en busca de una solución para la letal infección **Cordyceps**, evitando de paso ser atrapados por los **Cazadores** o los infectados, se ve sencillamente espectacular con este remasterizado casi cinematográfico, de nuevo con una jugabilidad basada en los controles de Uncharted, pero que llena de sigilo y tensión situaciones exigentes y que nunca antes habíamos vivido tan bien en un videojuego.

Con este producto, Naughty Dog se estrena en PlayStation 4 por todo lo alto, en una experiencia que según afirmó Meyer les ha servido "para coger cierta ventaja al trabajar con la máquina y buscar los mejores resultados en los próximos títulos", de los cuales por ahora solo conocemos el esperadísimo **Uncharted 4: A Thief's End** y otro gran "Triple A" del que aún no pueden hablar.

Sony tiene con este estudio una joya que no debe dejar de mimar, desde luego. Y los que hablan de que los juegos de la generación que cierra llegan a ser tan vistosos como los puramente de la nueva, tienen con The Last os Us un perfecto ejemplo para argumentar esta teoría.

Eso, sin dejar de reconocer que, al estar refinado técnicamente, esta versión remasterizada **parece por completo un exclusivo de primera hornada de PS4** y eso es mérito, solamente, de un trabajo muy bien hecho y esforzado de sus creadores.

PlayAdictos al Rescate



LLEGAMOS A NUESTRA CUARTA EDICIÓN Y EN EL AMBIENTE SE SIGUE RESPIRANDO LO QUE NOS DEJÓ LA E3: TRAILERS, GAMEPLAYS Y ANUNCIOS POR DONDE SE MIREN. POR ESO MISMO, ES EL MEJOR MOMENTO PARA RECORDARLES QUE AUN EXISTEN GRANDES TÍTULOS QUE NO HAN PROBADO, SIENDO EN ESTA OCASIÓN EL TURNO DE DOS JUEGOS EXCLUSIVOS DE NINTENDO WII, LOS CUALES SIN LUGAR A DUDAS DEBEN ESTAR DENTRO DEL TOP 20 DE LA CONSOLA.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

No More Heroes es una creación de Goichi Suda (Suda51), conocido por títulos como Killer7 y Lollipop Chainsaw entre otros. Fue desarrollado por Grasshopper Manufacture y distribuido por Marvelous Entertainment en Japón, Ubisoft en América y Rising Star Games en Europa. Se trata, en breve, de un videojuego repleto de acción y con un frenético uso del Wiimote.

Todo comienza cuando Travis Touchdow, un otaku antisocial y consumista, habitante de la ciudad de Santa Destroy, California, decide convertirse en asesino, por lo cual compra una katana laser en una subasta por internet, con la cual elimina sin saber al undécimo asesino más grande del mundo, tomando de esta manera su puesto e iniciando una lucha por convertirse en el primero del ranking.

Su aspecto visual está conformado por un estilo retro, gracias al diseño de sus menús e interfaz compuestos por iconos pixelados, junto a una renovada técnica cel shading, de aspecto mucho más adulto y realista que el de otros juegos, logrando que sus escenarios y personajes sean únicos, diferentes y con muchas referencias a la cultura Pop.

El control es realmente un acierto, ya que el uso de de los sensores del Wiimote y nunchuk se ven proporcionados respecto a lo que ves en el videojuego. Quizás su único punto bajo es que la ciudad parece algo vacía, pero su trama surrealista e innovadora hacen que esto pase por alto, convirtiendo a este título en uno de los más atrevidos que podría tener el catalogo de Nintendo Wii.



Plataforma:
Nintendo Wii
Género:
Acción, Aventura
Desarrollador:
G. Manufacture
Lanzamiento:
Marzo, 2008



En esta otra esquina, en tanto, tenemos al mítico juego de boxeo Punch-Out, que después de más de una década de ausencia resucita en gráfica 3D donde nuestros guantes de lucha serán remplazados por el Wiimote y el nunchuk.

El título fue desarrollado por la compañía Next Level Games, creadora de títulos como Mario Strikers Charge y Luigi's Mansion 2.

En esta historia encarnaremos a Little Mac, un joven boxeador de 17 años cuyo gran objetivo es coronarse campeón de la WVBA, en sus 3 circuitos: Minor Circuit, Major Circuit y World Circuit.

A través de su aventura, nos enfrentaremos con 13 rivales diferentes, cada uno de los cuales estará caracterizado bajo la mirada de un gracioso estereotipo y contará con sus propios movimientos.

El juego posee un estilo grafico que hace uso del cel shading, del tipo cartoon que estamos acostumbrados a ver, el cual llena de carisma a cada personaje, incluyendo detalles como, moretones y heridas, ya sea en nuestros oponentes o en nosotros.

Un punto bajo, en el aspecto gráfico, es el público, que cuenta con un nivel de detalle bastante menor con respecto a los pugilistas... un poquito de esmero no habría venido mal en este apartado.

Su jugabilidad nos da 2 opciones. Por un lado está el modo predeterminado, que nos deja usar el Wiimote como puño derecho y el nunchuk como izquierdo, incorporando el Wii Balance Board. Por otro, el modo alternativo, que nos deja usar el Wiimote de forma horizontal, pulsando botones al estilo tradicional.

Todo esto irá acompañado de una banda sonora que rescata canciones de la primera versión, lo que nos dará una sensación de vieja escuela que varios agradecerán. Sin ninguna duda, es el regreso de un clásico que si no conocías no puedes dejar pasar.





Plataforma:
Nintendo Wii
Género:
Deportes
Desarrollador:
Next Level Games
Lanzamiento:
Mayo, 2009



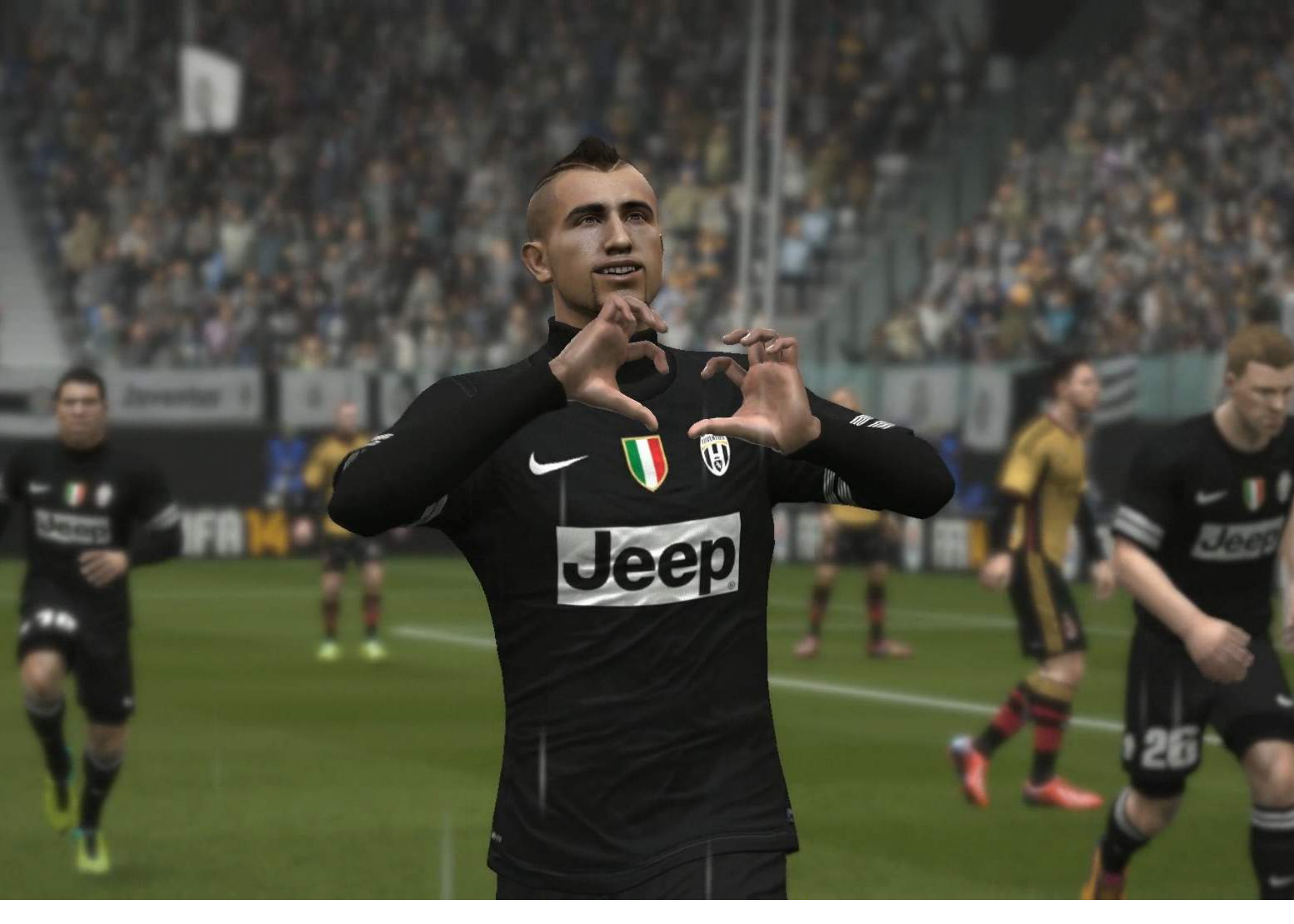
Football Ultimate Team

EL GOLAZO DE FIFA

LO QUE COMENZÓ COMO UN CONTENIDO DESCARGABLE HACE UN LUSTRO, HOY ES EL MODO MÁS POPULAR DEL JUEGO DE EA SPORTS Y A UNO DE LOS QUE SE LE DARÁ MÁS MIMO EN EL PRÓXIMO FIFA 15.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN


Qatar
Foundation
FCB
DRI-FIT
10



En marzo de 2007, Electronic Arts lanzó el que sería su segundo y último juego tras un acuerdo con la Unión de Asociaciones de Fútbol Europeas. Se trataba del **UEFA Champions League 2006-2007**, que salió para PC, PlayStation 2, PSP y Xbox 360.

Mientras **HB Studios** desarrolló el juego para las tres primeras plataformas, **EA Canada** se hizo cargo de la versión del título para la consola de Microsoft. E incluyó, sin mucho ruido, un modo que cambiaría el rumbo de la saga FIFA: **Ultimate Team**.

Si bien el juego pasó sin pena ni gloria, los encargados de **Electronic Arts** tuvieron la visión de darse cuenta de que ese modo era una verdadera mina de oro… o de dólares, para ser exactos.

Es así como no tardarían en incorporarlo en su saga principal, en principio como un contenido adicional, **a partir de FIFA 09**. Y lo hizo con una fórmula que han sabido pulir con cada entrega hasta convertirse en **el modo más popular** del juego más vendido de la compañía.

¿Pero qué es el **Football Ultimate Team o FUT** como se le conoce entre los fiferos?

Es difícil definirlo en pocas líneas, pero básicamente podemos decir que es un modo que te permite crear uno o más equipos, para jugar con ellos tanto online como contra la máquina, formados por jugadores que iremos recolectando **a través de sobres**. Estos, claro, podremos comprarlos ya sea con dinero real como con el que vayamos acumulando a modo de premio tras cada partido.

Hagamos el ejercicio aún más simple. Los que son de los ‘80, como este redactor, recordarán que en nuestra infancia los álbumes de fútbol eran montones... por aquel entonces, con el sello de **Salo**. Y como los videojuegos aún eran cosa de pocos, **solíamos imaginar partidos con aquellas laminitas de papel**, mientras usábamos una pelota hecha

con las migas de un pan.

Bueno, el concepto acá es el mismo, pero llevado al plano digital. Y, obviamente, con la diferencia de que, en este caso, cada jugador representado en una carta tendrá atributos futbolísticos (desde la velocidad hasta la resistencia) que **afectarán su rendimiento en el juego** y que, en la mayoría de los casos (no siempre), son muy acordes con la realidad.

Los jugadores, de hecho, están divididos en **tres categorías principales** (bronce, plata y oro), siendo estos últimos los más destacados. Hay, no obstante, **cartas especiales** de otros colores (negras o azules, por ejemplo) para aquellos jugadores que son elegidos como los mejores de la semana, de la temporada o por eventos especiales. Por poner un ejemplo, **Lionel Messi** recibió una carta especial el día en que se convirtió en el goleador histórico del Barcelona.

Son cartas que se emiten por tiempo limitado y, por lo mismo, son las más escasas y codiciadas. Para que se hagan una idea, en el mercado interno del juego, con lo que puedes vender una carta de **Cristiano Ronaldo** es muy probable que te pudieras comprar a toda la selección chilena... ¡varias veces!

“El sistema es algo complicado de explicar con palabras”, admite **Marcel Kuhn**, pro-

CON LAS CARTAS SOBRE LA MESA



FIFA 09

El año en que arrancó todo, las cartas tenían 8 atributos en lugar de los 6 actuales y una formación base.

FIFA 11

Con el sistema ya consolidado, en esta versión ya pudimos comenzar a ver a jugadores con cartas especiales.





FIFA 13

Cartas estilizadas pero fieles a un sistema que para esta versión ya era parte integral del éxito de FIFA por sobre PES.

FIFA 14

Un cambio fue la adición de los jugadores “leyendas”, que sólo estuvieron disponibles para consolas Xbox.



FIFA 15

Aún no sabemos cómo serán las cartas, pero el sistema es tan popular que incluso tendrá su propia edición.

ductor de este modo de juego y quien, a partir de 2009, se dio a la tarea de popularizarlo entre los jugadores.

Y es que si bien "todos saben lo que es el modo carrera, **se hace difícil sintetizar en una frase** lo que es el modo FUT". Sin ir más lejos, en los primeros años no fueron pocos los encuentros con los medios de prensa para explicarles en detalle de qué se trataba esta incorporación.

UNA MINA DE ORO

Lo claro es que los jugadores, más que la prensa, entendieron rápido la idea y fue convirtiendo este modo no sólo en el más popular del juego, sino que en una verdadera mina de oro para Electronic Arts, pues sobre todo **en los primeros meses el nivel de transacciones es altísimo**, con muchos usuarios comprando sobres con dinero real para formar sus equipos.

Algo que termina generando todo **un mercado paralelo** a través de foros dedicados a videojuegos.

¿Y por qué? Pues, como ya mencionamos, porque las figuras como **Messi**, **Ronaldo**, **Frank Ribery** o **Zlatan Ibrahimovic** son realmente difíciles de encontrar, sobre todo en los albores del juego, y no son pocos los que, si tienen la suerte de conseguirlos, llegan a venderlos por dinero real… y bastante dinero, por cierto.

Hay que tener sumo cuidado, eso sí, que también hay una **multitud de tramposos** que engañan a los ingenuos con negocios que no se concretan o que ofrecen intercambios que no se realizan.

Más allá de estos avatares, el modo FUT ha sido uno de los puntales para convertir a la saga FIFA en **la clara dominadora** de los juegos de fútbol, superando ya por largo margen a su competencia de Konami, **Pro Evolution Soccer**, que además cometió el gravísimo error el año pasado de dejarle el terreno libre en la nueva generación de consolas. Algo que cambiará este año, aunque se ve difícil que los japoneses puedan acortar terreno con su próximo **PES 2015**.



Esto porque, en la actualidad, son muchos los usuarios "amarrados" a la saga gracias al FUT. Si el 2013 el porcentaje de jugadores de FIFA que utilizaba este modo alcanzaba el 35%, la cifra se multiplicó con su sucesor.

"El **70% de los usuarios** de FIFA juegan Football Ultimate Team a nivel mundial, lo que lo hace el modo de juego más popular de FIFA", comenta a **TodoJuegos** el Media Manager de Electronic Arts para Latinoamérica, **Christian Nieva**.

-¿Cómo analizan ustedes el impacto que tiene el modo FUT entre los usuarios de FIFA?

- Tenemos una herramienta interna que nos permite ver el comportamiento de los usuarios de FUT y, además, mantenemos una comunicación cercana con nuestra comunidad para poder entender que piensan y que necesitan para mejorar su experiencia en FUT.

Una idea que complementa Kuhn, explicando que el crecimiento de este modo fue "toda una sorpresa para nosotros, porque ya desde el principio fueron millones los que adoptaron el modo".

TUS PRIMEROS PASOS EN ULTIMATE TEAM

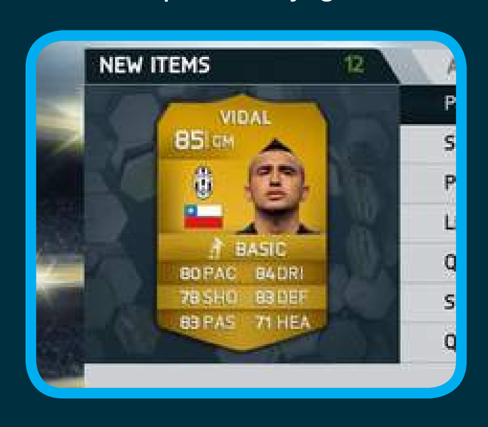
Si nunca han jugado este modo, vamos a darles una guía paso a paso de los aspectos más importantes.

Lo primero es que, al entrar a Football Ultimate Team (FUT) encontrarán un sistema similar al de Windows 8, con tableros informativos rectangulares, donde deben elegir "Comienza tu Plantilla".



Tras un video introductorio, deberán elegir un capitán para un partido tutorial. Da lo mismo a quién eligan o el resultado, pero tras el duelo recibirán su primer sobre.

Una vez que lo abrán, podrán armar su primera plantilla, pues vendrá un set de jugadores que serán los futbolistas de que dispondrán. Los sobres pueden incluir personal para el club, equipamiento o atributos para los jugadores.



Por cierto, no esperes tener de entrada cracks como Messi, Vidal o Ronaldo. Los jugadores se dividen en categorías (bronce, plata y oro) y lo más probable es que debas comenzar desde abajo.

A menos, claro, que estés dispuesto a comprar sobres, ya sea con los que regalan cada año con las preventas o dinero real a través de tu cuenta en PSN o Xbox Live.

Ojo que EA además comienza a regalar sobres a través de su plataforma web unas semanas antes de que el juego salga a la venta, por lo que incluso podrías tener varias plantillas armadas antes de tener el juego y dinero acumulado para comprar.



Para este momento, ya deberías poder comenzar a personalizar tu club y a realizar unas sencillas "tareas" que te darán y que, por cierto, te recompensarán con nuevos elementos para tu club.

Dos consejos a estas alturas. El primero es que hagas las 13 tareas de manager, que no son obligatorias, pero tras las cuales recibirás un sobre de oro, que son aquellos que contienen jugadores y elementos de mejor nivel.

Lo segundo es que armes, sí o sí, un equipo con futbolistas de bronce, los más baratos, para disputar sus torneos o ligas, los más fáciles, y comenzar así a ganar dinero.



Por cierto, en FUT podrás jugar tanto online como offline y, siendo novato, te aconsejo arrancar jugando contra la máquina antes de competir contra otros jugadores.

De aquí en adelante, no te queda más que descubrir todo lo que ofrece este modo, desde su activo mercado de transferencias hasta sus actualizaciones semanales, que son ideales para los futboleros de tomo y lomo.



Y si bien admite que “en términos de ingresos nos ha ido muy bien, **la mayoría de los jugadores no utiliza dinero real para comprar sobres**, sino que juega para poder adquirirlos. Y, en lo personal, creo que esa es la parte más divertida, ir jugando temporada tras temporada”.

“Mientras la gente más se involucra con el modo, **más dispuesta está a volver** a la próxima entrega de FIFA”, agrega Kuhn. Algo que respalda Nieva, para quien “FUT es un gran pilar de FIFA que se suma a los muchos pilares que este juego incluye, como la realidad en la física de juego, el detalle de los jugadores, las licencias oficiales de las ligas más importantes del mundo y cientos de detalles que hacen a FIFA **el mejor juego deportivo del mundo**”.

LO NUEVO EN FIFA 15

-¿Habrá alguna novedad especialmente enfocada al modo FUT en FIFA 15?

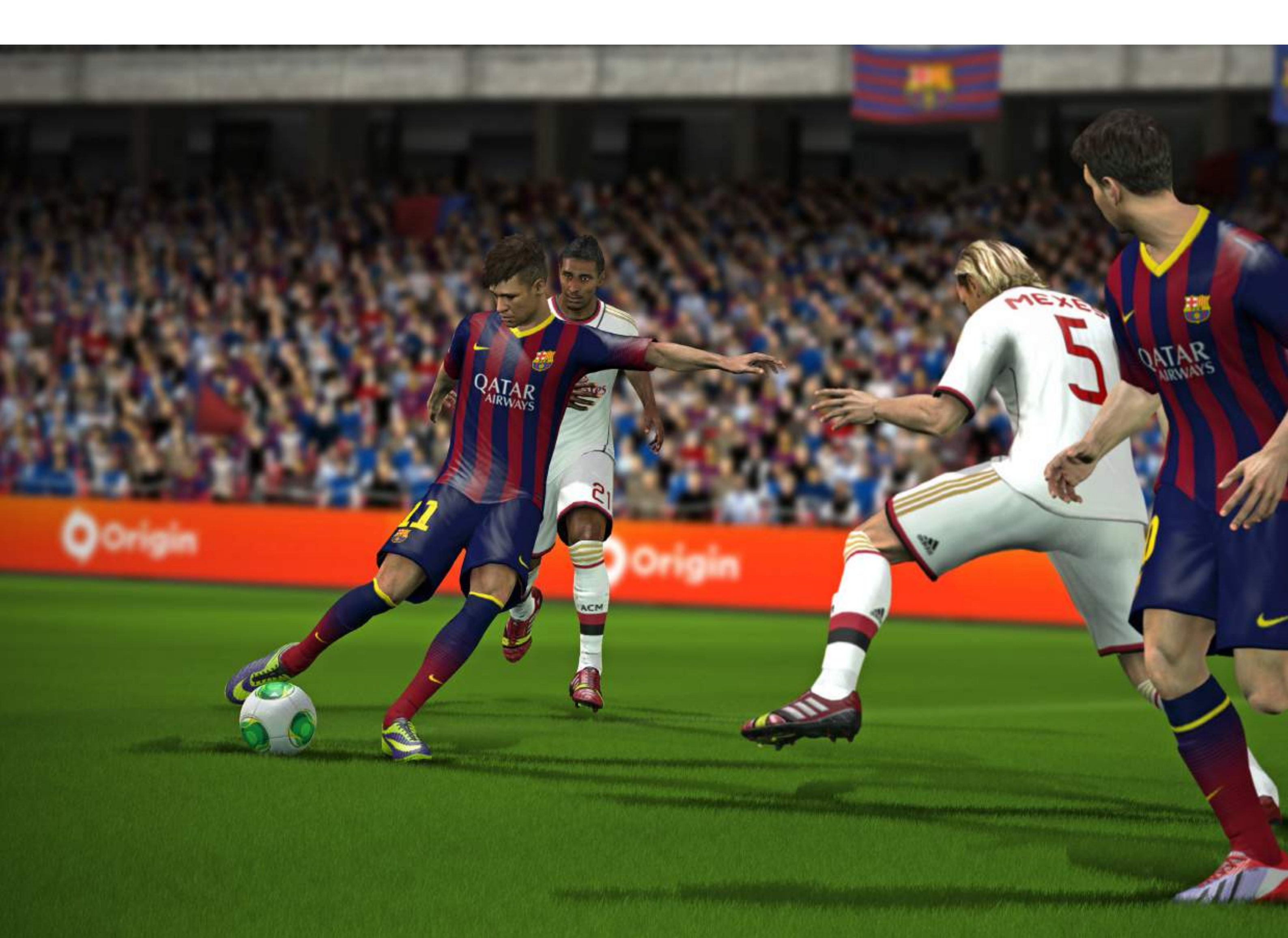
-Los jugadores alquilados por ciertos periodos serán una de las novedades más interesantes de FUT 15. Esto, además de cientos de mejoras en la casa de subasta y muchas medidas de seguridad que harán tu experiencia de FUT aún más enriquecedora. Más detalles se darán a conocer pronto.

-¿Se verán reflejados en los atributos de los jugadores sus rendimientos en el Mundial? ¿Habrá una reevaluación en tal sentido?

-Tenemos un equipo que trabaja semana a semana en mantener las estadísticas lo más actualizadas posibles. Esto, además, nos permite tener ejecuciones especiales como el equipo de la semana, del año y otros.

-¿Qué debería motivar, en términos jugables y gráficos, a los usuarios de FIFA 14 para saltar a FIFA 15?

-FIFA 14 es un gran juego, potenciado con el motor Ignite, y el nivel que ha alcanzado éste lo hace el mejor FIFA hasta el momento. FIFA 15 cuenta con detalles que harán que sientas una experiencia totalmente nueva, al incluir varios detalles en



la física del terreno, el ambiente en los estadios como nunca lo habían podido experimentar, jugadores con una inteligencia artificial sin precedente, desgaste real en la cancha, uniformes que se ensucian conforme avanza el partido y muchos detalles que harán que sientas una experiencia única en un simulador de futbol.

-El año pasado, no tuvieron competencia en las nuevas consolas. Esta vez PES 2015 sí saldrá en PS4 y Xbox One. ¿Es un desafío adicional para ustedes?
-Realmente confiamos en la calidad y la experiencia que hemos brindado a nuestros consumidores en los últimos años, el gran poder y realismo que FIFA ha logrado.

-PES parecía tener ventaja sobre FIFA en términos de usuarios hasta hace unos años, pero la situación se revirtió en el último lustro. ¿Cuáles creen que han sido las claves de aquello?
-Siempre hemos escuchado a la retroalimentación de nuestros consumidores y hemos realizado los cambios que la comunidad nos ha pedido. Además, nos hemos sumergido aún más en el mercado latino, logrando la inclusión de ligas como la colombiana, argentina y la liga chilena. Esto, sin contar las grandes innovaciones tecnológicas que ha desarrollado el estudio para lograr un simulador de futbol sin precedentes.



ARTURO VIDAL SERÁ PORTADA

Una de las gratas sorpresas que tuvimos los usuarios chilenos fue que, para el mercado local, junto con la imagen de Lionel Messi, carta mundial del juego, se sumó la de Arturo Vidal, el astro de la Juventus.



La situación se repetirá este año, como se adelantó en una presentación oficial del juego en nuestro país, en la que estuvo presente el volante chileno.

Por cierto, la portada no se presentó, pues EA estaba a la espera de que se definiera el futuro del Rey Arturo, ante su eventual traspaso desde la Juventus al Manchester United.

Lo que sí afirmó Christian Nieva es que los fanáticos chilenos "estarán muy contentos con ella", así como también con la Liga Chilena, que volverá a decir presente en el juego. "La comunidad fifera en Chile es muy importante para nosotros y ojalá que disfruten sus partidas usando a su equipo favorito".

Además, saludó a los fans por el paso de la Roja por Brasil 2014, pues "hizo un gran Mundial y se fue con la frente en alto. Esperamos que ahora de el siguiente paso en Rusia 2018".



LA PRIMERA GRAN CONSOLA

LANZADA A FINES DE LOS AÑOS 70, LA ATARI 2600 FUE, PARA MUCHOS GAMERS, EL PUNTO DE ENTRADA AL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

En las navidades de 1980, cuando la televisión en colores todavía era privilegio de unos pocos, un aparato tecnológico se convirtió en el juguete que todos los padres querían regalarle a sus hijos. Había sido lanzado tres años antes, pero el "boom" en nuestro país lo viviría con retraso. Ese año, la consola **Atari 2600** se agotaba y se convertía en un rotundo éxito.

Para muchos gamers más antiguos, esta consola fue la puerta de entrada al maravilloso mundo de los videojuegos. Y quienes no podían comprarla, podían verla en acción en programas como **Sábados Gigantes**, donde los niños demostraban ya sus virtudes con el joystick en la mano, intentando convertirse en los mejores exponentes nacionales del Space Invaders.

Pero la historia de esta máquina se remonta a mucho antes, a comienzos de esa década, cuando el ingeniero **Nolan Bushnell**, tras el fracaso de su juego para re-

creativas **Computer Space**, lanzó el que sería el primer bombazo de la industria: **Pong**. Para entonces, ya había fundado Atari, con apenas 500 dólares, en conjunto con su amigo **Ted Dabney**.

Tras vender miles de recreativas, Bushnell comenzó a planificar un nuevo paso en el negocio. Pong tenía muchos clones más baratos, por lo que en 1974 empezó a trabajar en una versión hogareña del juego que, claro, se convertiría en una de las primeras "consolas caseras" al conectarse el aparato a un televisor.

Tras este éxito hubo más versiones caseras de otras recreativas, pero rondaba siempre el temor de que el negocio a mayor escala no parecía cuajar del todo. De hecho, la consola **Magnavox Odyssey**, la primera de la historia lanzada en 1972, no había logrado despegar y tampoco lo haría la **Channel F**, 3 años después.

Pero Bushnell, cuyo olfato comercial era impecable, se la jugó para crear su propia



consola con cartuchos intercambiables. La idea parecía buena, pero no tenía el financiamiento y, por ello, en 1976 decidió vender la firma, por 28 millones de dólares, a **Warner Communications**. Sólo les hizo comprometerse a desarrollar la máquina, conocida como "**Stella**".

En octubre de 1977 el sueño de Bushnell se hizo realidad, pero el inicio fue mucho más difícil de lo que esperaba, pues la gente parecía no entender este concepto de los cartuchos de juegos. Aún así, en la medida que comenzaron a salir los juegos más llamativos, el Atari 2600 fue prendiendo. En todo caso, la revolución la marcaría un título de Taito, **Space Invaders**, lanzado en 1980.

Bushnell no alcanzaría a vivir este "boom". Warner lo había obligado a dejar la empresa dos años antes, ante una diferencia de opinión respecto al futuro de la consola. Warner quería abrir el espectro de desarrollo de software y la apuesta le rindió frutos. En los años de gloria de la 2600, las ganancias de Atari se elevarían por **sobre los 2 mil millones de dólares**.

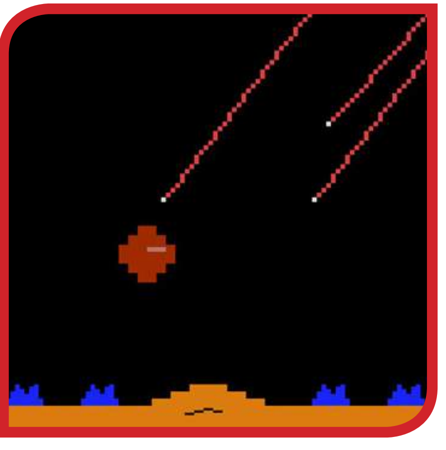
Fue así como, en esos años de gloria, vimos pasar por la consola juegos de la talla de **Combat!**, **Adventure**, **Asteroids**, **Missile Command**, **Centipede**, **Yar's Revenge**, **Ms. Pac-Man**, **Pitfall**, **Kung Fu Master**, **Donkey Kong**,



SPACE INVADERS



PITFALL



MISSILE COMMAND

Frogger, **Q*Bert** y muchos más que no hicieron sino multiplicar las horas de diversión en la máquina.

Pero Warner mató temprano a la gallina de los huevos de oro. Sin la guía de Bushnell, que pese a su controvertida forma de actuar tenía una visión del negocio envidiable, Atari se convirtió internamente en una bolsa de gatos, con sus tres divisiones -las de computadores, de consolas y de recreativas- sin establecer ningún lazo de cooperación entre ellos.

A esto se sumó la creciente competencia en el mercado, que veía emerger consolas como callampas, sin cotas de calidad alguna y con precios cada vez más bajos. Para colmo, la reputación de Atari se fue al piso con la salida al mercado de dos juegos francamente decepcionantes, como fueron su versión de **Pac Man** y el tristemente célebre **E.T.**

Pero no fue todo. En 1982, Atari inició un juicio con la entonces recién formada **Activision**, que sólo le significó pérdidas económicas. Algo que sólo lo acentuó el fallido lanzamiento de la **Atari 5200**, una maravilla para la época en lo técnico, pero que no repitió el éxito de su predecesora y que sufrió en carne propia el "crash" de la industria en 1983.

Aquella debacle, sumada a la entrada al mercado de otros poderosos como **Sega**, **Nintendo** o más adelante **Sony**, terminarían con Atari convertido en un muerto viviente en la industria, cuyo cuerpo se han ido repartiendo, sin ninguna dignidad, varias empresas. Eso, no obstante, no opaca el recuerdo de una de las mejores consolas jamás lanzadas.

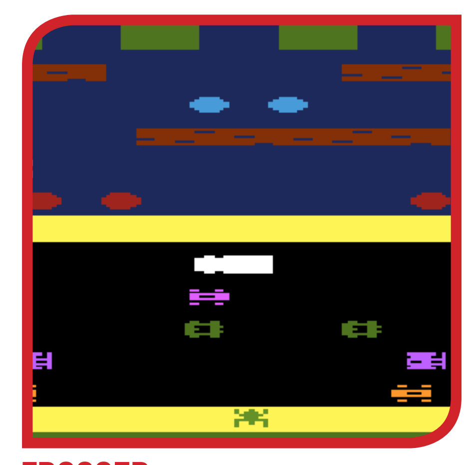
Si esta sección te trajo recuerdos, una alternativa es disfrutar en PC a través del emulador **Mame**. O, mejor aún, puedes comprar la **Atari Flashback**, licenciada oficialmente por Atari, que emula a esta maravillosa máquina y te permitirá conectarla a tu televisor como cualquier otra consola. Como para recordar una época donde la entretención lo era todo.



ASTEROIDS

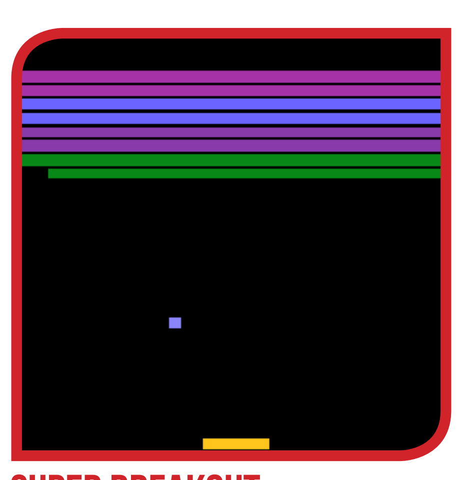


DIG DUG

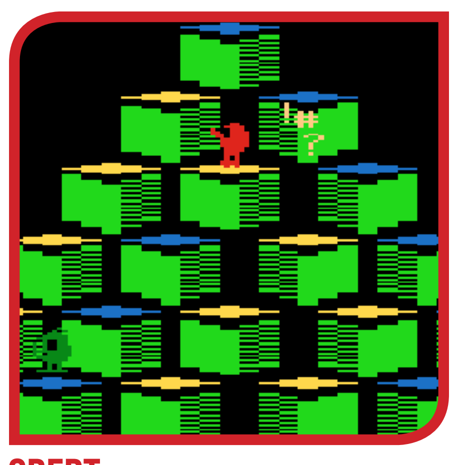


FROGGER

POLE POSITION



SUPER BREAKOUT



QBERT

ATARI FLASHBACK: EL SUEÑO DEL GAMER RETRO

La cuarta revisión de Atari para su consola retro ya está disponible en TodoJuegos.

Esta máquina incorpora en su memoria interna **75** clásicos de Atari, que te permitirán disfrutar de títulos como Space Invaders, Asteroids, Missile Command, Tempest, Outlaw y muchos más.

La consola incluye dos controles de joystick inalámbricos y dos para jugar títulos como Breakout.

Podrás, además, descargar desde internet los manuales originales de los 75 títulos.

Y todo por $ **59.900**.





Homosexualidad en LOS VIDEOJUEGOS

EL TEMA SE ABRE CAMINO EN TÍTULOS EN LA ACTUALIDAD. ¿ES PARTE DE UNA MODA O SIMPLEMENTE LA ACEPTACIÓN DE UNA REALIDAD? SEA COMO SEA, NOS ENFRENTAMOS A UN ASUNTO QUE GENERA CONTROVERSIA.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE





Hoy en día, ya es algo normal que personas del mismo sexo se relacionen de forma abierta, demostrando cómo se han abierto paso en la sociedad. El haber dado este paso también generó que, en el mundo de los videojuegos, varios diseñadores asumieran el riesgo y así se pudieran combatir los tabúes establecidos, mostrando personajes con tendencias homosexuales en sus trabajos.

La pionera, al menos entre las grandes compañías, fueron del estudio **Electronic Arts**. Muchas veces criticada por los gamers, lo cierto es que ha jugado un papel importante dentro de la industria, además de generar -y aguantar- la controversia entre los contrarios a los derechos de los homosexuales.

Uno de ellos es la trilogía de **Mass Effect**, desarrollada por Bioware, donde en el transcurso del juego puedes escoger con quien relacionar a tu personaje, teniendo la opción de escoger a uno del mismo sexo.

Más aún, en Mass Effect 3 incluyeron a un personaje abiertamente gay, **Steve Cortez**, un piloto de la Alianza a cargo de transportar a Shepard y a su grupo a tierra antes de cada misión.

Y en la actualidad Bioware repetirá la fórmula, presentando en Dragon Age: Inquisition a **Dorian**, un personaje abiertamente homosexual.

De hecho, el desarrollador **David Gaider** confirmó que será un personaje completamente gay y no bisexual como se creía, además de cumplir un rol importante durante el juego, pues acompañará al protagonista en sus aventuras.

Cito textual lo que dijo Gaider -quien por su parte reconoció ser gay cuando se le preguntó- en el sitio Vida Extra respecto a esta decisión:

"Supongo que este aspecto de Dorian lo convertirá en polémico en algunos sitios, pero me alegro de haberlo incluido. Hizo que escribir a Dorian fuera una experiencia muy personal para mí y espero que, al final, los fans lo vean como un personaje completamente realizado".

EA, como se ve, se ha ganado el reconocimiento de formar parte de los pioneros en generar la inclusión de la homosexualidad en sus trabajos aunque, a decir verdad, no ha sido un camino fácil.

Hace un tiempo, trabajadores de la compañía reconocieron haber recibido amenazas por parte de gamers poco tolerantes que no avalan la homosexualidad.

Nunca, en todo caso, es fácil darle en el gusto a todo el mundo, pues si bien Electronic Arts corrió el riesgo, no siempre sus decisiones han sido bien recibidas por la comunidad gay, que acusó a la firma de discriminación.

Me refiero al tropiezo que tuvieron con **Star Wars: The Old Republic**, que no permitió las bodas entre personajes del mismo sexo. Al menos no hasta llegar a un nivel determinado, generando una ambigüedad entre su concepto como base sobre las tendencias homosexuales.

Pero EA no es la única empresa del rubro que ha introducido personajes gay en sus juegos. Cómo no men-



cionar a Bethesda, que en **The Elder Scrolls V: Skyrim** sí permitía la boda de personajes del mismo sexo.

Para seguir, me gustaría que hiciéramos una pausa y dejemos de lado la actualidad, para poder hacer memoria y, a lo mejor, se nos vendrían a la mente nombres de personajes que han tenido una dudosa tendencia sexual.

Como ejemplo, en los años 80 podemos recordar a **Birdo**, un personaje que apareció por primera vez en **Mario Bros 2**... sí, un juego de Nintendo. Se trataba de un dinosaurio rosado con una cinta en la cabeza de color rojo.



Como dato curioso, en el manual original de la versión estadounidense se señala que se trata de un hombre que quería ser mujer y que el personaje prefería ser llamando "**Birdetta**". Esta referencia nunca jamás fue vista en las ediciones posteriores y, de hecho, el controvertido personaje no llegó siquiera a la edición europea del título.

Aparte de Birdo también podemos mencionar a **Poison** y **Roxy**. Personajes míticos en esta época, eran enemigos menores en el clásico Final Fight. Ambos personajes eran travestis o transexuales, la verdad es que nunca se supo a ciencia cierta... aunque en Japón el manual los describe como tales.

Como era de esperarse, ante la controversia fueron reemplazados por dos punk, **Sid** y **Billy**, al menos en la versión anglosajona.

Y es que, como parte de una sociedad más moralista en esos años, no era bien visto,

ni siquiera en peleas de videojuegos que hombres golpearan a mujeres... aunque también traería consecuencias si eran travestis. En realidad, habría problemas por donde se mirará, pues los tabúes siempre forman parte de la censura de la realidad.

En los años 90, la idea de la homosexualidad se muestra, pero como mofa, con burlas constantes y personajes afeminados tan exagerados como ridículos, entregando una perspectiva de depravación y censura en sí misma. Y, aunque aparecen lesbianas, siempre fue en minoría.

En esta época se puede recordar a un padre gay en **Full Throttle**, que se convierte en un gran padre luego de que la hija en cuestión fuera abandonada por el padre biológico. Y aunque en esos años sirvió más para hacer chistes sobre la homosexualidad, podemos afirmar que **Fallout 2** no sólo permitía el matrimonio entre personas del mismo sexo, sino que también creaba conciencia ante las consecuencias de discriminar a un gay.

Está claro que, con el pasar del tiempo, la homosexualidad en los videojuegos ha tenido diferentes miradas, pero finalmente siempre causa controversia y, volviendo al presente, aún hoy, cuando el tema se trata con más normalidad, los personajes gay suelen ser secundarios y no protagonistas... con la mencionada excepción, si así lo decides, de Mass Effect.



Y, aún así, la polémica sigue estando. Sin ir más lejos, hace algunos meses Nintendo fue objeto de críticas por su simulador social **Tomodachi Life** de Nintendo 3DS.

Y todo por causa de un “bug” (error de programación) que permitía tener una relación con personajes Miis del mismo sexo. Esto pasaba solo en Japón, pues Nintendo corrigió el asunto en otras versiones, causando revuelo entre usuarios que catalogaron de homófoba a la gran N por prohibir esta acción.

Y a pesar de que la compañía nipona le bajo el perfil a la situación, la empeoró cuando dijo en un comunicado que la homosexualidad no era ni siquiera tema para ellos. En fin, creo que la polémica no acabará así de fácil.

Como pueden ver, en todos estos años hemos podido evidenciar la homosexualidad en distintos juegos, en diferentes épocas y con miradas desde diferentes perspectivas. Ya sea como burla o bien buscando crear conciencia hacia personas que tienen todo el derecho a tener una sexualidad distinta.

Pero ante tanta controversia, cabe preguntarse si efectivamente será producto del miedo de algunos a creer, como si eso fuera posible, de que un juego pueda cambiar la tendencia sexual de una persona. Puede ser que en algún tiempo, ojalá no muy lejano, seamos capaces de enfrentar con más normalidad y tolerancia a la homosexualidad, tanto en la realidad como en la ficción, dejando de lado los siempre dañinos estereotipos.

Y quizás pronto tengamos a un protagonista gay que hiera la intolerancia y los prejuicios de los adalides de la moralidad. El día que eso ocurra y no genere ruido, será el día en el que los homófobos hayan salido de su clóset.



TRAS VIVIR UNA ÉPOCA DE ORO DE LA MANO DE SAGAS COMO CLOCK TOWER Y RESIDENT EVIL, EL SURVIVAL HORROR CAYÓ EN EL ESTANCAMIENTO DE LA ACCIÓN MATAMONSTRUOS. ESO, HASTA QUE LOS DESARROLLADORES INDIES TOMARON EL TESTIGO.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

El primer **Resident Evil** colocó lo de "survival horror" en su campaña de marketing para hacer referencia a un tipo de juego donde la violencia iba a ser secundaria en la resolución de los horrores que encontraríamos en aquella mítica mansión. Pocas balas, pocas armas, pocos botiquines. Mucho ingenio.

Lamentablemente, el género se volcó a la acción en busca de las ansiadas ventas y muchísimos fans quedaron huérfanos de un género que no ha vuelto a brillar en las estanterías como antaño.

Así que nuevamente debieron llegar los héroes de la nación Indie para ir al rescate de un género casi olvidado por la industria, más entusiasmada en reproducir el éxito de las versiones llenas de explosiones y balaceras cinematográficas de míticas sagas, que en producir ese escalofrío y tensión de quien está solo y desarmado frente a un inexplicable peligro.

Acá un repaso a un ramillete de humildes representantes del mejor terror digital.

SLENDER: THE EIGHT PAGES

De legendario creepy pasta nacido de una competición en foros de **Something Awful** a la experiencia terrorífica minimalista definitiva, ideal para llevar a todos lados en nuestros smartphones.

El juego podría ser perfectamente un "simulador de paseos", si ese maldito bosque no estuviera tan oscuro, con esas ocho páginas indescifrables, repartidas sin patrón alguno y la constante persecución del delgaducho, pálido, tentaculado y siempre elegante Slendy, que nos hará la vida imposiblemente aterradora a medida que progresamos en las sencillisimas mecánicas del juego.



Nada sirve para hacer frente a **SlenderMan**. No pierdas el tiempo buscando armas con las que defenderte. Ni siquiera hay linternas mágicas ni superpoderosas en plan **Alan Wake**. Acá la linterna sirve, oh sorpresa, sólo para iluminar el camino. Nada más. Así que lo mejor será correr y no voltear si te topas con su ominosa, sombría y esquelética figura.

El juego tiene una secuela en consolas "old gen", llamada **Slender: The Arrival** y cuenta tanto con mejoras gráficas como con mayor diversidad de escenarios.

LONE SURVIVOR

Atmósfera y terror psicológico son los pilares sobre los que se sostiene el juego de **Jasper Byrne**, capaz de beber de una fuente que ya ha sido inspiración para otros títulos, como la serie **Twin Peaks**, y su heredera digital directa, la también muy psicológica saga **Silent Hill**, con un resultado final de producto fresco, novedoso y sobre todo inquietante, gracias a una atmósfera opresiva, onírica y llena de ambiguos giros argumentales.

Nos enfrentamos a un *sidescroller* pixelado, que perfectamente podría haber salido a finales de la generación de la SNES, donde controlamos al superviviente de una plaga que ha convertido en agresivos mutantes al resto de la raza humana.

Moviéndonos por el edificio de departamentos donde vivimos, encontraremos algunas notas de supervivientes, comida, artefactos que nos podrán ser útiles en nuestra

desventura y el siempre preciado alimento. Además de evitar encuentros que acaben prontamente con nuestra vida, deberemos estar atentos a las necesidades fisiológicas de nuestro personaje, o el *game over* aparecerá antes de lo deseado.

El título tuvo comentarios positivos unánimes por parte de la prensa especializada en el momento de su lanzamiento y, por esas ironías del destino, la última secuela del juego en que tanto se inspira, **Silent Hill Downpour**, compartió fecha de estreno, pero con un sonoro fracaso comercial y de crítica. Otra señal del advenimiento indie.

SCP: CONTAINMENT BREACH

Otro juego basado en creepy pastas y, en este caso, en la intricada historia de la **SCP Foundation**, una organización que se dedica a mantener a raya a las más extrañas y destructivas criaturas y objetos, manteniéndolas en sus seguras bóvedas para la tranquilidad del mundo exterior. Algo así como esa gran bodega que veíamos al final de **Los Cazadores del Arca Perdida**, pero en vez de laberintos de inútiles cajas, llena de horripilantes peligros.

Por alguna estúpida razón, somos trabajadores en tan poco acogedor lugar y mientras hacemos un procedimiento de rutina en la habitación del queridísimo SCP-173, un error del equipo desata la carnicería y pesadilla. Nuestra misión será escapar con vida, pero de nuevo olvídense de armas. Acá sólo disponemos de tarjetas de acceso, máscaras de gases, una barra de sprint para huir cuando sea necesario y la extraña habilidad de "parpadear" cada cierto tiempo, para no caer en una espiral de locura irreversible y "defendernos" de criaturas que atacan cuando hacemos contacto visual con ellas.

Un motor gráfico antiquísimo, texturas simplonas y sin historia previa alimentan el mito de esta colección de **leyendas urbanas interneteras**. Muy pocas veces experimentarás la angustia existencial del por qué pasa todo como lo logra este feo juego. Si esto es muy complejo para ti, prueba con el "simulador de bajar escaleras" SCP-087. Nunca una tarea tan rutinaria y monótona tuvo esos niveles de tensión.

OUTLAST

El next gen de la banda. Antes de ser la niña bonita en el catálogo de PlayStation 4, **Outlast** ya había estrenado sus terrores "found tape" en Steam, logrando cosechar una gran éxito y reconocimiento gracias a la cada vez más importante cobertura entregada por los youtubers alrededor del globo, que nos deleitaron con sus saltos, gritos y caras de pánico en medio de la oscuridad.

Miles Upshur es el despistado periodista que jamás ha visto una película de terror y decide internarse solo, de noche, sin entrenamiento en combate y sin armas, al asilo Mount Massive, luego de que un soplón le dé pistas sobre lo que pudiera ser un



notición digno de Pulitzer.

Al llegar al recinto se encuentra con cadáveres del personal del asilo y a sus antiguos pacientes deambulando peligrosamente por doquier… y algunos de ellos ya no son los que solían ser…

Otra vez nos desplazaremos con una perspectiva en primera persona, haciendo uso de los pocos recursos que tenemos a disposición: nuestra cámara con visión nocturna (no abusar de ella, pues la batería se agotará y deberemos buscar repuesto) y la agilidad necesaria para escalar a lugares altos, evitar obstáculos, arrastrarse, y deslizarnos en espacios estrechos, acciones que no podrán realizar nuestros torpes pero siempre inoportunos y aterradores perseguidores.

La historia se complementa con **Whistleblower**, el DLC ya disponible en PC, Xbox One y PlayStation 4.

AMNESIA: DARK DESCENT

Y al final, pero no por eso menos importante, el gran rescatador del género. Los suecos de **Frictional Games**, apenas cinco friolentos europeos con auténtico amor por el terror y los delirios lovecraftianos, merecen un artículo completo sobre cómo dieron nueva vida a un género agónico que no mostraba señales de renovación.

Amnesia fue su segundo juego bajo el motor HPL (creado por ellos mismos) y nos dio la posibilidad de conocer por primera vez ese terror en primera persona sustentado en la incapacidad que ahora está tan de moda.



Daniel despierta sin recuerdos previos de su vida y sólo una sucinta nota, escrita por él mismo, lo anima a descender a lo profundo del castillo en que se encuentra abandonado para derrotar a su enemigo. Eso, claro, siempre y cuando no pierda la cordura entre tanta experiencia paranormal.

En Amnesia no hay nada que podamos hacer para enfrentar al enemigo. Sólo correr. Y escondernos. Y no permanecer mucho tiempo bajo el corruptor manto de la oscuridad, pues empezaremos a alucinar y quedaremos a merced de los horrores de turno, catatónicos de puro horror. Y todo esto en primera persona.

Comparativamente hablando, en Silent Hill disponíamos del arsenal de **Rambo** y el ingenio de **MacGyver** para sentirnos a resguardo de las fuerzas del mal.

La nunca mejor puesta cámara en primera persona logrará un nivel de inmersión narrativa y jugable que hace escuela, que va de la mano como engranaje de reloj suizo con el motor de físicas que despliega el motor HPL, permitiendo que acciones rutinarias se puedan convertir en nuestra salvación al bloquear una puerta o activar vieja maquinaria.

Nunca el teclear de un piano en una habitación contigua que acabamos de revisar de pies a cabeza será tan aterrador como en este título...

OJO CON... SOMA
Sigan de muy cerca el "next gen" de Frictional Games, que promete sentar cátedra en juegos terroríficos con su mundo submarino.

Humor, balas y tus
RIFLES HUMEANTES



CON LA INTENCIÓN DE SEGUIR SORPRENDIENDO EN EL GÉNERO DE LOS SHOOTERS, LLEGA ESTE MES A PLAYSTATION ESTE PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE, QUE SE ANOTA COMO UN VERDADERO FPS PARA TODO ESPECTADOR.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



A comienzos de mayo, en **PlayAdictos** compartimos con nuestros usuarios, en exclusiva, la información de que **Plants vs Zombies: Garden Warfare**, el exitoso shooter basado en el juego de defensa de torres de **PopCap**, llegaría tanto a PlayStation 4 como a PS3 tras un exitoso paso por Xbox. Casi tres semanas después, **Electronic Arts** lo confirmaría, primero con algunos afiches alusivos a títulos de Sony y, finalmente, con un anuncio oficial.

Una noticia esperada por los poseedores de una consola de Sony desde que, en la E3 del año pasado, se mostraran los primeros trailers de un juego que prometía combinar el humor de la franquicia iniciada en aparatos móviles y ordenadores, con el frenesí de todo juego de disparos en primera persona.

De cara a su lanzamiento en PlayStation, el próximo 19 de agosto, conversamos con **Chris Fox**, uno de los diseñadores de la jugabilidad del título, es decir, de los que se preocupa de aspectos como el combate, las armas o el traslado de la experiencia al modo multijugador.

El creativo de PopCap valoró de entrada “la respuesta que ha recibido Garden Warfare tanto en Xbox como en PC, donde salimos hace poco, y que ha sido fantástica”.

“Durante el desarrollo del título, **sabíamos que estábamos haciendo algo muy chévere**, pero era difícil juzgar cuál sería la reacción de los jugadores una vez que el juego, finalmente, llegara a sus manos”, explicó Fox.

Pero la incertidumbre duró poco en PopCap, pues “el apoyo de la comunidad ha sido increíble hasta ahora”.



Uno de los aspectos claves para todo shooter, es mantener una comunidad activa en el tiempo. Y no que los jugadores se terminen aburriendo, como ocurre con varios juegos donde encontrar partidas multijugador puede resultar toda una odisea.



No obstante, el estudio siente que ese es, precisamente, uno de los puntos fuertes a la hora de presentar el juego a un nuevo grupo de potenciales compradores como son los usuarios de PlayStation.

“Nuestra comunidad ha sido extremadamente apasionada y se ha expresado desde el día de lanzamiento, ya sea reportando bugs, dando su retroalimentación sobre el balance del juego o votando sobre conceptos de nuevos personajes”, acotó el creativo.

“Son increíbles y procuramos estar disponibles y **comunicarnos lo más directa y abiertamente posible** con nuestros jugadores”, recalcó Chris Fox.



"Estamos muy emocionados de poder darle la bienvenida a la comunidad de PlayStation a esta entrega", afirmó el desarrollador, recalcando que "los jugadores de PS3 y PS4 encontrarán la versión más completa de Garden Warfare a la fecha".

Esto, porque "incluiremos 6 meses de contenido descargable, arreglos de bugs y de problemas de balance en el disco". Y, por cierto, prometió que "también se verá asombroso y correrá a 1080p y 60 imágenes por segundos".

-¿Qué expectativas tienen del lanzamiento del juego en PlayStation 4?
-Estamos realmente muy emocionados de traer Garden Warfare a PlayStation. Esperamos que los nuevos jugadores tengan la mejor experiencia de juego venciendo zombies (¡y plantas!).

Fox confirmó, además, que hasta ahora "todo el contenido descargable de Garden Warfare ha estado disponible de forma totalmente gratuita y no tenemos planes de cambiarlo en PlayStation".

-El juego saldrá en un mes de pocos lanzamientos importantes, lo que debería favorecer su acogida en PS4. ¿Fue una estrategia o coincidió con el término de un periodo de exclusividad en Xbox One?
-La realidad es que ninguna de las dos razones que mencionas. Queríamos llevar a Garden Warfare al mayor número de jugadores posibles, pero la realidad es que, somos un equipo pequeño.

“Una vez que lanzamos la versión para Xbox, sabíamos que teníamos la oportunidad de hacer de la versión para PlayStation una realidad. La voz de los fans de PlayStation ayudó también a concretar este proyecto”, apuntó el diseñador de PopCap.

-Por el estilo artístico del juego, podría pensarse que Garden Warfare es un shooter cercano a títulos como Team Fortress, con combates frenéticos y mucho humor. ¿Es así?
-Valve logró algo realmente especial con Team Fortress 2 y, dada la naturaleza muy colorida y bromista del universo de Plants vs. Zombies, es fácil entender por qué se han comparado estos dos juegos. Pero si ves algunos de los huevos de Pascua (secretos) y las bromas que incluimos en el diseño de nuestros personajes y mapas, verás que nos inspiramos de fuentes realmente muy diversas.

-¿Creen que Garden Warfare es un FPS para usuarios expertos en el género o se ideó que fuera más apto para todo público?
-Pensamos que hemos llegado a un intermedio “feliz”. Los jugadores expertos todavía pueden lograr el más alto nivel, pero nos esforzamos para reducir a un mínimo la brecha entre los princi-



piantes y los expertos.

“Pensamos que esto lo notarán al comparar el juego con otros títulos de disparos competitivos. Los jugadores de todos niveles pueden divertirse y tener éxito en Garden Warfare”, explicó Fox.

En este mismo sentido, una de las barreras de entrada al género, sobre todo pensando en usuarios de nivel medio, es que termina siendo desmotivante el jugar títulos donde las diferencias son demasiado notorias con aquellos capaces de dispararte a la cabeza desde 300 metros y que, por lo general, se pasan días enteros con el control en la mano. Por eso, muchos juegos aplican **un sistema de nivelación** o un *matchmaking* que te pone, cara a cara, sólo con usuarios de un nivel parecido.

Fox precisa que un buen ejemplo de lo que han hecho con Garden Warfare en este sentido “sería la habilidad del **salto con cohete** del Soldado. En otros juegos de disparos, esto sería considerado como una táctica muy avanzada, basada en una ejecución casi perfecta de arranque. Al convertirla en una habilidad especial y activarla a través de un solo botón, decidimos hacerla depender más del tiempo exacto en la que la utilizas”.

“Le dimos a cada personaje un panel de habilidades muy chéveres y fáciles de usar para que todos los jugadores puedan aprovechar estos atributos increíbles y sentirse como superestrellas en el campo de batalla”, agregó.

-La mayoría conoce Plants vs Zombies por sus divertidos juegos de defensa de torres. ¿Qué aspectos se les harán reconocibles de ellos en este shooter?



-Nuestra herencia de defensa de torres es más obvia en el modo cooperativo de Garden Ops. Los jugadores tinen que escoger entre una variedad de torrecillas mientras intentan detener la horda zombie. La mayor parte del tiempo, la selección inteligente de torrecillas y la ubicación hacen la diferencia entre la victoria y la derrota.



Por cierto, si alguien siente que podría extrañar ver a las plantas versus los zombies en un aparato portátil, Electronic Arts confirmó que el título dará la opción de jugarlo a través del **uso a distancia** que ofrece una PS Vita.

Además, por medio de la **PlayStation App** podremos acceder al llamado **"Modo Jefe"**, que permite jugar en compañía. Y, además, el juego nos ofrecerá una función cada vez más dejada de lado en las nuevas consolas: **un modo cooperativo *offline* a pantalla dividida**, para que un amigo te ayude. La diversión, así, parece más que garantizada.

Cara a Cara

¿Vale la pena saltar ahora a la

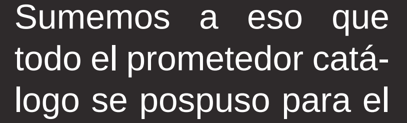
NO

Si colocamos como fecha de corte agosto, aún no se justifica dar el salto a la “next gen”.
En primer lugar, ¿alguien ha consumido al mínimo el hermoso catálogo que nos dejó la séptima generación de consolas?
En muchísimas de las llaves por mejor juego del foro, la gente votó por el título que había probado, quedando en el camino un sinnúmero de obras de inigualable valor que no tuvieron la suerte de contar con la cobertura de medios, hype o fanaticada que las hicieran más populares.
Nada mejor entonces que ponerse al día con esas deudas ahora, que podemos armarnos una biblioteca de joyas del videojuego, con precios entre los 8 y 15 mil pesos.
Segundo: los que tenemos la consola de una sola compañía, podemos pasarnos ahora a la competencia y jugar sus exclusivos, o esos multis que funcionaban bien sólo en una consola y que no nos podemos perder por corporativismos injustificados.
No podemos olvidar que durante todo este año seguirán saliendo muchísimos de los títulos más importantes en ambas generaciones, perdiéndose entre versiones algo de pirotecnia gráfica, porque el funcionamiento, mecánicas y opciones del juego son exactamente las mismas.
A eso le sumamos que el actual catálogo de juegos en next gen es paupérrimo. Los exclusivos están bien, pero no brillan, no pasarán a la historia y carecen de ese plus que nos hagan ir a correr a las tiendas por la nueva consola, porque no existe ese tremendo salto gráfico desencaja-mandíbulas que sí nos vendieron en anteriores generaciones, donde era imposible que el hardware moviera todo lo mostrado en pantalla.



JORGE RODRÍGUEZ
#KEKOELFREAK

La “gran experiencia next gen” se ha salvado de ser un desierto gracias a muchos juegos indies que primero probaron suerte en Steam y ahora cuentan con características exclusivas en ambas tiendas digitales.
Sumemos a eso que todo el prometedor catálogo se pospuso para el 2015. Apenas 2 ó 3 exclusivos que saldrán de aquí a Navidad que sólo se podrán jugar en nuevas consolas. El resto es cross-gen, no nos engañemos. Y, como remate, ahora se viene la fiebre del refrito.



Como es tan caro producir un triple A, pues “vamos a la segura y relancemos juegos practicamente nuevos con calidad 1080p y a 60 FPS, total, la gente lo va a comprar igual”. Juegos de indiscutible calidad, pero que podremos conseguir a precio de liquidación para PS3 o Xbox360. Capaz que hasta a un 30% del valor de lanzamiento en sus hermanas más jóvenes.
Y para terminar, el precio final de la consola no es real. Aún en oferta, es necesaria la inversión por un segundo carísimo control y otro disco duro, porque los de serie son un chiste dada la obligatoriedad actual de instalar juegos.
Dentro de 2 años me morderé la lengua, porque ya habrá un catálogo de juegos consolidado, exclusivo y que saque partido a la nueva arquitectura, pero en el intertanto, deléitense con un refinado catálogo a un precio irrepetible en sus actuales consolas.

Si quieres sumarte a este debate o proponer un tema para ponerlo en la mesa de discusión...

nueva generación de consolas?

SI Y pongo, de entrada, un piso para el debate: considero, para esto, sólo a quienes tienen los poco menos de 400 mil pesos necesarios para ello.

Con eso claro, vamos a ir derribando mitos, partiendo por el precio. ¿Son caras las nuevas consolas? Para nada. Si no, remóntense a la época de PS2, Xbox 360 o PS3, cuando las consolas superaban también los 300 mil pesos. ¿O no recuerdan aquellas discusiones en foros de que en Chile la conversión era "un dólar = una luca"?

Más aún, muchos de los que critican el precio de las consolas no dudan en renovar cada dos años su smartphone por "el nuevo" Galaxy o iPhone, que hace lo mismo que el anterior, pero tiene un chiche más o menos. ¿Y cuánto valen? Lo que cuesta una PS4 o una Xbox One, pero agregándole una PS Vita o una 3DS... y nos sobra plata.

Derribemos otro mito: el catálogo. Es cierto que, de momento, ambas consolas tienen buenos juegos, pero ninguno para volverse loco, pero los invito a revisar la historia de cada consola. Con excepción de la PS2, que tuvo un primer año glorioso, todos los grandes juegos comenzaron a salir al segundo o tercer año de vida. La diferencia es que, en generaciones pasadas, las consolas llegaban a Chile con al menos un año de desfase, es decir, se lanzaban con varios juegos a cuestas, tal como ocurrirá esta vez con la nueva máquina de Microsoft.

Si no tuviste ni PS3 ni Xbox 360, saltar a una consola nueva es un paso lógico. No sólo tendrás una máquina con seis o siete años por delante sino que, además, varios de los mejores juegos de la generación pasada puedes o podrás jugarlos con sus versiones remasterizadas o, próximamente, a través de PlayStation Now. Y, si tuviste alguna, bien podrías cambiar de bando para aprovechar las remasterizaciones de exclusivos como The Last of Us o Halo, o bien hacer el "upgrade" aprovechando los juegos regalados a través de PlayStation Plus o Xbox Live Gold.



JORGE MALTRAIN
#MALTRAIN

Ahora, es cierto que muchos juegos salen para ambas generaciones, pero no nos engañemos. Por años, los fans del PC usaron la diferencia gráfica como gran argumento para preferir esa plataforma sobre las consolas. Pues bien, ese mismo argumento puede darse entre PS3 y PS4, por ejemplo, o entre Xbox 360 y Xbox One.

Las diferencias, en la mayoría de los casos, son enormes y se irán ampliando. Más aún, las nuevas consolas corren no sólo a la par, sino que incluso mejor los juegos que en PC de precio equivalente. ¿O alguien me va a decir que puede conseguir por 350 mil pesos un computador capaz de correr cualquier juego con gráficos y texturas en su más alto nivel? Discúlpenme que me ría. Es más, las tan anunciadas Steam Machines, que se supone serán PCs de escritorio, ya anuncian valores más altos que las consolas en sus versiones más básicas.

Por último, en menos de un año y ya a partir de juegos como Evolve, en octubre próximo, comenzaremos a ver títulos que comenzarán a sacarle el jugo a la "new gen": The Witcher, Metal Gear, No Man's Sky... el futuro está más cerca de lo que algunos auguran.

...envíanos un email a maltrain@todojuegos.cl y podremos publicarlo en la zona de correos





King of Fighters

¿13 DE MALA SUERTE?

PESE A SER EL MEJOR JUEGO DE PELEAS DE LA GENERACIÓN PASADA, POCO Y NADA SE SABE DE UNA SECUELA DE KOF XIII. Y, MIENTRAS LOS FANÁTICOS SEGUIMOS ESPERANDO, LOS INVITO A REPASAR BREVEMENTE LA HISTORIA DE UNA SAGA QUE A PUNTA DE JUGABILIDAD SE HA GANADO SU ESPACIO EN UN GÉNERO QUE ESTÁ MUY LEJOS DE MORIR.

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP



Comenzaré mis palabras con una simple e irrefutable afirmación, **The King of Fighters** puede definirse en una frase muy breve: **la mejor saga de juegos de pelea de todos los tiempos**… le duela a quien le duela.

Muchos sentirán ardor al leerlo, pero es la verdad. Y antes de que salgan con cosas como “Pe-pe-pero si Street Fighter es tal y cual”, permítanme aclarar un par de conceptos.

Cualquiera que tenga un mínimo entendimiento y una pizca de conocimiento sabe que **Street Fighter es el título más importante del género**. Fue pionero e, incluso, se podría decir que gracias a él existen las demás franquicias, ya que de no haber sido por su influencia quizás la década de los 90 no seria considerada como la época dorada del *fighting*, sobre todo en la escena arcade.

Pero hay una gran diferencia entre ser el primero, el más conocido, el más importante, el más trascendente, etcétera, a ser considerado como el mejor en un género donde la jugabilidad manda como el factor más importante… y aquí el rey es uno solo y los demás son simples lacayos.

En 1994, bajo el vientre de una joven compañía que se autodenominaba como un nuevo proyecto de Japón, **SNK**, nace KoF. Un título

pensado originalmente como un espacio donde reunir a los más conocidos personajes de otras sagas anteriores de la empresa y mezclarlos con otros nuevos, con el único e inofensivo fin de hacerlos luchar en un torneo donde quien resultara triunfador sería proclamado como el gran monarca.

El éxito fue tal que, año a año, se fueron sucediendo las entregas, incluyendo nuevos luchadores e innovando en cuanto a las mecánicas del juego propiamente tal.

El argumento también fue variando, partiendo de ser sólo una competición para luego **incluir el tema místico y milenario**, donde deidades del mundo antiguo resurgían a través de los peleadores y luego hasta corporaciones del mundo de las sombras, que se inmiscuyeron tratando de usar clones y modificaciones genéticas para intentar conseguir el poco trillado objetivo de la dominación global.

En 2003 salió el ultimo capítulo anual, pues los problemas financieros que se arrastraban de periodos anteriores obligaron a que la firma original llegara a su termino y se viera obligada a cambiar de rumbo, partiendo por **Eolith** y recayendo finalmente en manos de **Playmore**.

A consecuencia de esto, ya no saldrían al mercado las clásicas entregas anuales y



se dio paso a algunos cambios tales como renombrar cada juego de la saga principal con el número de entrega correspondiente, entre otras modificaciones.

Fue así como no hace mucho tuvimos la suerte de disfrutar del que hasta ahora es el ultimo del largo listado. Me refiero a **King of Fighters 13**, el que es en mi opinión el mejor juego de peleas de la generación pasada.

Está claro que si se le compara en lo técnico con **Street Fighter IV** (cualquiera de los miles que han salido), con el renacido **Mortal Kombat** o con **Tekken** en cuando a gráficos y elementos visuales queda muy atrás, pero todo esto es accesorio y los verdaderos conocedores del género no se dejan engañar por pirotecnia.

Pero como mi intención no es entrar en polémicas absurdas, dejaré esto hasta acá. Después de todo, cualquier aseveración contraria no tiene cabida en una discusión seria.

Como dato anexo, cabe señalar que aparte de la franquicia principal hay que sumar los juegos realizados en 3D, conocidos como la saga **Maximum Impact**, los títulos que fueron lanzados a consolas portátiles e incluso los que llegaron a otras plataformas tales como a los teléfonos celulares y PC. Es más, existen RPG, intentos de MMO y hasta spinoffs basados en el universo de King of Fighters, entre los cuales podemos encontrar maquinas de pachinko y hasta juegos musicales.

Todo eso y sin siquiera tomar en cuenta una adaptación en manga, una serie de ovas conocidas como **Another Day** y hasta una incursión en la gran pantalla que resulto ser un bodrio de aquellos.

¿Y LA SECUELA?

Pero dejemos la historia de lado. Mi mayor preocupación al momento de realizar este



artículo es que prácticamente no existente ningún tipo de información respecto a la llegada de una nueva posible secuela.

El sitio oficial no presenta nada que haga presagiar que se esta trabajando en el tan esperado **KoF 14** y los únicos rumores que circulan en la red se reducen a un extraño tuit que circulo semanas atrás y que hacía mención al **Evo 2014**. Pero el evento ya concluyó y nada se supo de esto.

En un esfuerzo casi sobrehumano de trabajo reporteril logré encontrar ciertas fuentes que hacían alusión a los eventos acontecidos hace algún tiempo, donde se hablaba de una empresa china llamada **Tencent Games** y su trabajo denominado Xuan Dou Zhi Wang o **King of Combat**, un FTP que se encontraría en fase de pruebas y en el cual serían incluidos el señor -a estas alturas una leyenda- don **Terry Bogard** y **Benimaru Nikaido**.

También se dio a conocer un llamado en el que se solicitaba personal para desarrollo 3D en PlayStation 3 y Xbox360. Todo esto en el contexto del 20° aniversario, lo que dio lugar a mucha confusión y especulaciones, de las que des-

graciadamente hasta ahora no se ha podido obtener nada en concreto.

No quiero terminar sin antes destacar algo que, a pesar de tener poca relación con el tema, me parece interesante. Se trata de la campaña en Kickstarter en la que tres ex desarrolladores de SNK solicitaban la ayuda de la comunidad para reunir fondos y llevar a cabo su propuesta indie **Yatagarasu Attack on Cataclysm**, la cual concluyó exitosamente y podría hacernos saborear parte de la rica jugabilidad original de esta saga en un juego 2D.

De igual modo, recomiendo dos sitios web de sumo interés para los fanáticos de la saga: **Cyberfanatix.Com** y **Kofuniverse.Blogspot.Com**.

Nadie puede desconocer que la industria cambia y actualmente son los shooters los que tienen un papel protagónico. Los juegos de pelea ya no ocupan la cima sino que, por el contrario, se encuentran muy relegados. **Pero eso no significa que estén muertos.** La falta de creatividad parece un mal casi insoluble, por lo que no sería descabellado pensar en dar una mirada al pasado e intentar retomar los éxitos de antaño. Estoy seguro que aun somos miles los que añoramos esas violentas peleas y seguimos creyendo en aquel mítico lema… **"El Combate Soñado Jamás Termina"**.



Un oscuro... muy oscuro VIAJE POR JAPÓN

POCAS FRANQUICIAS TIENEN UNA AMBIENTACIÓN Y UNA HISTORIA TAN COMPLEJA Y ENREVESADA, PERO A LA VEZ TAN FASCINANTE, COMO OCURRE CON SHIN MEGAMI TENSEI. UNA SAGA DE CULTO QUE DE A POCO GANA FANS EN OCCIDENTE Y QUE AQUÍ TE EXPLICAMOS EN DETALLE.

BENJAMÍN GALDAMES ARACENA
#TATSUYA-SUOU



Shin Megami Tensei es una de aquellas sagas que te dejan atónitos al momento de jugarlas por primera vez. Esto, porque combina elementos que poco o nada se habían mezclado hasta el momento en que salió al mercado japonés, en un momento donde lo oriental era sinónimo de calidad e innovación.

El primer punto característico de esta franquicia es **la libertad que tiene el protagonista** para poder decidir sus acciones, al momento de verse enfrentado a problemas ya sean minúsculos o muy grandes, que pueden ir desde asesinar a un ser querido por una voluntad divina o hasta revelarse a esta por el bien de ese ser querido que tanto nos importa en el juego.



El segundo punto nos trae a un modo de cámara con sólo **dos tipos de movimientos**: norte-sur y este-oeste. Algo que le da un toque mucho mas espeso y amargo al hecho de introducirnos en las mazmorras y ciudades del juego mismo.

Cuando combinamos estos dos elementos, obtenemos un producto un poco difícil de digerir de buenas a primeras, pero que con el tiempo y tras darle la oportunidad se convierte en todo un deleite para el paladar jugón.

En **Shin Megami Tensei** hay dos fuerzas que coexisten y, en torno a ellas, se desenvuelve nuestro rol.

El bien y el mal siempre han estado en una constante batalla y tú eres la llave para desencadenar el caos o el orden absoluto en el mundo. Donde hay una luz enceguecedora siempre va a haber una oscuridad lo suficientemente densa para que apague esta luz, pero siempre hay también un camino en el centro, no pelear por la oscuridad ni por la luz, sino por el bien de los que amas.

La batalla final se acerca, sea cual sea tu decisión. El mundo depende de ti y el equilibrio de éste nunca mas será el mismo.

Es, entonces, cuando la saga nos presentará dife-

rentes camins para completar nuestra aventura.

LAW

El camino que está con el orden absoluto, aquel que brilla con una fuerza indescriptible, que tiene a la justicia primero como un ser absoluto y pone luego tus emociones. Un mundo que sólo los justos y los santos pueden habitar. Si escoges este camino, nadie asegura que tus seres queridos sobrevivan ya que este mundo sólo se rige por una ley absoluta: "Sólo el más santo, obediente y justo puede vivir aquí".

NEUTRAL

El camino que está con la humanidad y con aquellos a los que amas. Aquel mundo que brilla con la fuerza de la amistad, del amor y en el que apuestas todas tus fichas a que los humanos son capaces de gobernarse a sí mismos. Un mundo que se rige por otra ley: "Lucho por los que amo y muero por aquellos que me aman".

CHAOS

El camino que está con el caos, aquel que oscurece la luz y sólo tiene por misión hacer que los más fuertes sobrevivan. Aquellos que no son lo suficientemente fuertes merecen morir sin excepción. El mundo se rige por la ley de que "sólo el fuerte sobrevive, el débil muere".

Ahora bien, ¿cómo comienza esta historia? Pues todo arranca con la novela **Digital Devil Monogatari**, escrita por Aya Nishitani, que es la que da origen a la Megami Tensei (diferente de Shin Megami Tensei), creando un mundo onírico en el cual los personajes principales deben luchar contra el fiero **Loki**, el demonio





Estos 2 títulos dieron como resultado múltiples realidades, debido a que uno de sus jefes no debía morir



Todas estas versiones ocurren entre o después de los sucesos del segundo juego.



Esta realidad alterna da como origen a la saga de juegos "Persona"



Los sucesos de este título dan como resultado un efecto llamado "The other side"

Posiblemente SMT4 este ambientado en otra realidad desprendida a base del segundo juego







En "The other side" ocurren los eventos de estos "Persona"

a cargo de resucitar y destruir todo lo que esté a su paso. Es de esta novela que sale el primer juego a la luz: **Digital Devil Monotagari: Megami Tensei**, en 1987.

Este primer título, creado por la empresa **Namco**, es un juego de rol (RPG) que a diferencia de los demás tiene características muy propias de sí mismo, marcando un antes y un después a los juegos de la saga. Está basado directamente en la novela gráfica y salió para MSX.

La continuación llegaría en 1990, otra vez de la mano de Namco. Se trata de **Digital Devil Monogatari: Megami Tensei II**, continuación directa del original, pero que no tiene relación directa con lo que es la novela gráfica.

Aquí Namco decidía dar un paso propio a lo que es el futuro de los RPG de la saga, marcando un antes y un después. No obstante, terminaría vendiendo los derechos de la licencia a **Atlus**, con lo que se daría paso a un nuevo juego y al nacimiento como tal de la franquicia que hablamos: **Shin Megami Tensei**, que sale en 1990.

En este título, comenzaremos en un sueño que lentamente nos va mostrando a los personajes. Cada uno es un héroe: Law, Chaos, Neutral. Cada uno de ellos avanzará a medida que nosotros avancemos en cuanto a nuestras decisiones y, por esto mismo, el juego tendrá múltiples finales.

En el camino, deberemos reclutar demonios, bestias ancestrales y ángeles para que combatan a nuestro lado y, claro, algunos serán mas fáciles de reclutar dependiendo de nuestro nivel y alineación.

La continuación del título, **Shin Megami Tensei 2**, llegaría en 1994. Este juego es la continuación de los sucesos que ocurren en su predecesor. Luego del gran diluvio y muchos acontecimientos más, la Tierra queda destruida y obliga a los humanos a vivir en una especie de bunkers y torres para evitar la radiación y las amenazas de tipo demoniaco.

El título divide de forma muy radical a la gente rica de la pobre y muestra con absoluta crudeza lo que realmente pasaría si una catástrofe natural azotara nuestro mundo.

Ese mismo año saldría el primer spinoff o historia paralela basada en la saga. Era **Shin Megami Tensei if...**, que no tiene un punto de encuentro con lo que es el primer juego pero se podría decir que sí con el segundo, aunque no queda del todo muy claro.

Este juego es muy importante, debido a que encarnamos a un estudiante y esta vez un demonio se introduce en nuestro interior. Y es este concepto de reencarnar demonios el que le da paso a la saga de juegos **Persona**, que todos deben conocer por los animes y películas que se han publicado, además de sus títulos más conocidos, el 3 y el 4, llegando hasta el Persona 4 Golden de PlayStation Vita.

La historia transcurre dentro de un colegio donde un chico que sufría de bullying por parte de sus compañeros decide abrir un portal demoniaco y hundir a toda la escuela junto con él, enviándolos a todos al inframundo.

El antagonista, que lleva el nombre de **Hazama**, vive los típicos problemas que los chicos de Japón tenían por ese entonces. Recuerden que siempre esta saga de juegos intenta poner una realidad oscura de lo que se vive en Japón. Fue, por cierto, un título que salió para la Super Famicom.

Tras un largo paréntesis, la saga principal volverá ya en el nuevo siglo. Así, el 2002, sale al mercado, en exclusiva para la primera Xbox, **Shin Megami Tensei Nine**.

Un título que nos coloca entre los eventos que transcurren en Shin Megami Tensei 1 y 2. Los humanos y demonios trabajan juntos esta vez, aunque los primeros mantienen una dominación hacia los segundos. La paz es frágil y se acaba cuando los demonios se rebelan y deciden atacar a los humanos.

Todos los juegos que hemos reseñado no son muy conocidos en esta parte del mundo, pues nunca salieron de Japón. No sería hasta 2003 cuando la saga de un paso más y salga en occidente.

Shin Megami Tensei III: Nocturne fue el que rompió esa barrera y el que marcó la entrada a este mundillo de la gran mayoría de los que son fanáticos de la saga. Ambientado en los sucesos de la segunda entrega, nos encontramos en un mundo donde los demonios gobiernan y nosotros somos una suerte de humano-demonios que combatiremos a antiguos némesis de la saga.

Este juego, al igual que el Nine, cuenta ya con una cámara 3D y vista en tercera persona, a diferencia de los anteriores títulos.

Tras esto, PlayStation 2 recibiría una oleada doble de la saga con **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga en 2004** y su segunda parte, al año siguiente. Dos títulos que nos ubican después de la segunda parte de la franquicia y que, en rigor, eran uno solo. No obstante, al ver la duración del título y la cantidad de escenas cinemáticas, Atlus optó por lanzarlo en dos copias separadas.

Usando el motor gráfico de Nocturne, se aprecian a fondo los detalles de este juego y un acercamiento al extraño mundo que rodea a la saga.

La saga nuevamente se tomaría un respiro y recién en 2009 sale **Shin Megami Tensei: Strange Journey**, para Nintendo DS. Un extraño vórtice se abre en la Tierra y una élite de soldados debe acabar con la amenaza. Este juego no tiene una continuación directa ni prosigue algún hilo argumental, así que se podría deducir que es un universo alterno.

Estos soldados, con sus equipamientos llamados **Demonica**, se encuentran con una cruda realidad al entrar al vórtice. Quedan atrapados sin poder salir y, para conseguirlo, tendrán que derrotar a varias hordas de demonios.

El último juego de la saga salió en 2012, para Nintendo 3DS. **Shin Megami Tensei IV** no se ambienta en ninguna parte anterior de la saga, por lo que podemos suponer que es una ralidad alterna, al igual que Strange Journey.El juego cuenta la historia de unos samuráis que deben luchar contra demonios ancestrales. Evidentemente, no todos pueden ser samurái y eso marcará a las relaciones dentro del juego.

¿Y qué viene en el futuro para Shin Megami Tensei? Por ahora, no hay anuncios importantes y Atlus está más enfocado en Persona, saga de la que hablaremos en un próximo número. Por eso, les recomiendo que se den un tiempo y disfruten de esta franquicia que es toda una leyenda del videojuego nipón.



"Los juegos en Chile SON DE CALIDAD"

EL PRESIDENTE DE VIDEOGAMES CHILE, JUAN PABLO LASTRA, MIRA CON OPTIMISMO A LA INDUSTRIA CRIOLLA Y ASEGURA QUE SI BIEN ESTÁ POR DETRÁS DE PAÍSES COMO BRASIL, LOS ESTUDIOS NACIONALES SE HAN GANADO UN NOMBRE POR EL SELLO DE SUS PRODUCTOS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



En una espaciosa oficina de Behaviour Chile, la filial en nuestro país del conocido estudio con sede en Canadá, conversamos con **Juan Pablo Lastra**, presidente de la Asociación Gremial Chilena de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos. O, en términos más simples, **VG Chile**.

-¿Cómo nace la agrupación y con qué objetivo?
-VideoGames Chile nació en 2010, producto de que **Alejandro Woywood**, que es el CEO de Amnesia y profesor de videojuegos desde hace mucho tiempo en la Universidad Católica, empezó a notar que varias empresas, incluida la suya, tenían problemas para conseguir cosas, como el apoyo del gobierno.Teníamos muchos problemas en común y comenzó a conversar con varias de las empresas motivándonos.

-¿Cuándo fueron esos primeros contactos?
-Eso fue el 2009. Nos juntamos varias veces durante el segundo semestre de ese año y eso derivó en que la asociación naciera formalmente en abril de 2010.

-¿Agrupa a todas las desarrolladoras o, al menos, a las más importantes?
-Diría que sí. Nuestro cálculo es que tenemos como el 80% de las empresas adentro, aunque no es exacto porque hay algunas que están afuera que ni siquiera conocemos. Ahora, hay dos o tres que sabemos que no se han unido por razones propias y debe haber algunas más, pero en general agrupamos a la mayoría y las que más impacto global han tenido.

-¿Han cambiado los objetivos en estos cuatro años?
-Tras habernos constituido, han surgido metas más ambiciosas de las que teníamos al inicio. De alguna manera, servir como un puente para acercarse a instituciones públicas y privadas, nos dio una visión de cuál era el estado de la industria en general y el foco cambió a tratar de hacer cosas para que la industria mejore.

-¿A qué fines están apuntando hoy en día?
-Lo principal es atacar el hecho de que a la mayoría de las empresas les cuesta mucho ponerse de pie, por las dificultades de acceso a capital humano o financiero. Hay muchas empresas que son muy chiquititas, donde las personas de día trabajan en otra cosa y lo hacen para ella sólo de noche o los fines de semana. Entonces, estamos tratando de ayudar de algún modo a que todas las empresas se profesionalicen y puedan vivir integralmente del videojuego. En general, lo mismo hace que las empresas sean muy frágiles

"Hay muchos chicos que salen de carreras que enseñan a desarrollar videojuegos sin estar muy preparados para entrar a una empresa y rendir al 100%, por lo que hay que capacitarlos adentro. La idea nuestra es alinear los conocimientos y, con ese fin, esperamos desarrollar mesas de trabajo con las instituciones que las están impartiendo".

LA SEMANA DEL VIDEOJUEGO YA TIENE FECHA

Entre el 20 y el 24 de este mes, VG Chile reunirá en un solo gran evento, que han denominado como la "Semana del Videojuego", las tradicionales charlas con expositores nacionales y extranjeros, además de sus talleres de trabajo o *gamejams*, donde entusiastas, desde estudiantes a profesionales, se reúnen para desarrollar juegos en 24 horas.

"Es una súper buena instancia que le permite tanto a gente que ya está metida en los videojuegos como a otra que el tema le interesa, pero no sabe bien de qué se trata, el conocer este mundo. Por ejemplo, alguien que sólo dibuja, puede ir y conocer a un programador, que es la mitad que le falta para hacer algo". Y ver, a lo mejor, si le gusta o no. Y muchas veces de esas actividades salen ideas que después

y estamos tratando de que sean más robustas. De que no dependan del único proyecto que tienen.

-¿Y cómo podrían dar ese paso estas empresas?

-Estamos trabajando por conseguir algún flujo de financiamiento más constante, tratando de traer al país a publishers. Estamos, además, en contacto con redes de capitales locales para que se acerquen a la industria, porque no la conocen y van a los videojuegos casi como una apuesta.



La directiva de VideoGames Chile: Claudio Pardo, director; Juan Pablo Lastra, presidente; Sebastián González, director; José Manuel Muñiz, secretario; y Marcelo Serres, tesorero.

-El enfoque original era acercarse a las instituciones públicas. ¿Lo han podido concretar?

-Claro, por ejemplo, nos hemos acercado a ProChile para que nos ayude a ir a una misión estratégica a San Francisco a una feria. O al Consejo Nacional de la Cultura, cuya área de nuevos medios nos ayuda a organizar eventos como el que haremos en las próximas semanas en agosto, en la "Semana del Videojuego" ***(ver recuadro)***, que será financiado en gran parte por ellos.

-Ese evento está muy enfocado a la formación, ¿es parte de sus objetivos?

-Estamos en contacto con las instituciones educacionales, porque hay varias que han tomado la iniciativa de hacer un diplomado, agregar algo a su malla o incluso han levantado la carrera de videojuegos, pero no hay una correlación entre lo que ellos enseñan con lo que las empresas necesitan. Entonces hay muchos chicos que salen y que no están muy preparados para entrar y rendir al 100%, Al final, igual hay que capacitarlos adentro, así que la idea es alinear esos conocimientos.

-¿Cuál es su balance de la formación profesional que se está haciendo en Chile?

-Hay algunas instituciones que se han acercado a nosotros para preguntarnos, derechamente, qué es lo que necesita la industria. Hasta ahora, no obstante, no hemos entrado activamente en este tema. Eso sí, hace dos meses formamos una Comisión de Educación que tiene, entre sus tareas, comenzar

SEMANA DEL VIDEOJUEGO 2014
LABORATORIO DE VIDEOJUEGOS CIENTÍFICOS
Científicos Invitados Internacionales
Charlas
Talleres
GameJams
Desarrolladores Chilenos
VIDEOGAMES EXTREME WORKSHOP VGCHILE 2014
20 al 24 de Agosto
Organizan
VG CHILE
igda chile
DuocUC
USM games
Cultura
SANTIAGO ACM SIGGRAPH
UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
Patrocina
Logitech

se convierten en videojuegos o salen grupos que después se convierten en empresas", explica Lastra.

Las entradas ya están a la venta en el sitio web de la organización, con detalles del evento que se realizará tanto en el Teatro Duoc UC como en el Campus San Joaquín de la U. Federico Santa María.



a construir las bases para que las instituciones educativas se sumen a VGChile y armemos mesas de trabajo.

-¿Cuándo les gustaría que eso se hiciera realidad?
-Esperamos hacer eso durante este segundo semestre, para que cuando lancen sus programas para el 2015, vengan un poco más encauzados, por decirlo de alguna forma. Lo que sí vemos, como te mencionaba, es que la mayoría de los alumnos, sobre todo los que salen de los diplomados, no entran a trabajar directamente, sino que requieren una capacitación previa. Eso te refleja no que la educación, en lo absoluto, sino que los chicos no están tan listos como podrían y estamos seguros de que podrían venir con un perfil más específico. Falta esa comunicación y queremos, precisamente, trabajar en eso.

-¿Cuál es el balance que tienen hoy del desarrollo de videojuegos en Chile?
-El balance lo puedes separar en varias partes. Si lo ves en términos de volumen, somos chicos. Enanos. Mientras, en conjunto, el año pasado hicimos cerca de 50 juegos en Chile, para todas las plataformas, países con un desarrollo mayor están haciendo 1.000 ó 2.000 juegos al año.

"En términos de volumen, somos chicos. Enanos. Pero en cuanto a variedad estamos bastante bien, pues se están haciendo juegos para casi todas las plataformas. Y en términos de calidad, que es lo más importante, Chile está haciendo las cosas súper bien. Y hay hechos que lo respaldan, como los resultados que han tenido juegos hechos en Chile como Zeno Clash, el Tetris de PSN, el Doritos Crash Course de Xbox o Banana Kong".

-Por esos otros países supongo que no se está refiriendo a Estados Unidos o a los europeos, ¿no?
-No, claro. Un ejemplo es Brasil. De hecho, ellos tienen un concurso de videojuegos y postulan como 200 proyectos. Pero eso es en términos de volumen. Ahora, en términos de variedad, estamos a la altura de cualquier otra industria, porque diferentes empresas están haciendo juegos para casi todas las plataformas que existen.

-Con la preeminencia clara de Android e IOS, ¿no?
-Sí, es cierto, pero eso es por un tema de barrera de entrada, porque sale mucho más barato hacerlos. Pero se están haciendo juegos tanto para televisores inteligentes como para las últimas consolas o para el Oculus Rift, el aparato de realidad virtual.

-En volumen somos pequeños, en variedad estamos bien, ¿pero cómo ven que está la industria en términos de calidad?
-Es lo más importante de todo. Y creo que, en términos de calidad, Chile está haciendo las cosas súper bien. Y eso, más allá de porque yo lo diga, hay hechos que lo respaldan.

-¿Como cuáles?
-Habiendo tan pocos juegos comparados con otras industrias, por ejemplo el juego

“LA NUEVA LEY DE VIDEOJUEGOS NO ES EFECTIVA, ES CENSURADORA Y ESTIGMATIZA A LA INDUSTRIA”

Pocas dudas quedan, a estas alturas, de que la recientemente aprobada Ley de Videojuegos es un desastre, tal como explicamos en detalle en la segunda edición de nuestra revista TodoJuegos.

Y una de las instituciones que más la combatió durante su tramitación fue, precisamente, VG Chile. Esto, porque según Juan Pablo Lastra, “más que afectarnos, nos molesta”.

Explica que “esta es una industria súper nueva y que está creciendo súper rápido, por lo que es tremendamente competitiva y, gracias a lo fácil que es entrar a plataformas como iPhone o Android, está plagada de desarrolladores. Así, destacar es muy difícil y hay países que tienen clara ventaja sobre nosotros, porque cuentan con apoyos que nosotros no tenemos”.

“Un ejemplo. En Montreal tienen exenciones de impuestos específicas para la industria de videojuegos y por eso firmas grandes como Ubisoft se instalaron allá y juegos como Assassin’s Creed se hacen ahí. Si quisiéramos que algo así ocurriera en Chile, tendríamos que tener condiciones así de especiales”, acota.

Para Lastra, “el hecho es que un grupo de personas en el Congreso, que evidentemente no tiene idea de lo que está legislando, hizo una ley que baja de escalón a los videojuegos en términos de qué tan buenos son para la sociedad”.

“Sentimos que estos tipos están remando contra la corriente, pues sabemos que si crecemos lo suficiente, como industria podemos aportar al país en términos de empleo, de visibilidad y de muchas otras cosas positivas”, apunta.

“Somos los primeros en decir que está mal que un niño de 8 años acceda a un juego como el Grand Theft Auto, es obvio, pero ese mismo niño no debería tener acceso tampoco a una película como La Naranja Mecánica. Y eso se entiende. Pero no con los videojuegos. Entonces, lo que falta es hacer campañas, no esto”, afirma el presidente de VG Chile.

Lastra cree que “el problema fue que el ex diputado Gonzalo Arenas, que por algo no fue reelecto, apuró el trámite de esta ley antes de irse para dejarla casi como legado, pero sacó una ley que es inefectiva, censuradora, estigmatiza a la industria y no sirve para nada. La ley fue un show que tendrá cero efecto en su intención, si es que era esa, de proteger a los niños”.



25 ESTUDIOS ASOCIADOS

- ACE Team
- AHB Games
- AmnesiaGames
- Artmament Games-Traak
- Behaviour Interactive
- Behko Team
- Cangrejo Ideas
- DeNA Santiago
- ePig Games
- Gamaga
- Global Pixel Studios
- Good Factory
- IguanaBee
- In Vitro Games
- Learning Shift
- Loading Play
- Mego
- Nemoris Games
- Octeto Studios
- Octopus
- PlayStation
- Ser Juegos
- Studio Pangea
- Sumersion Studio
- Trako Games

más vendido en la PlayStation Network en 2011 se hizo en Chile, que fue el **Tetris** de Behaviour. O el 2012, a la revista PC Gamer se le ocurrió hacer un ranking con los 100 juegos más importantes de la historia para PC y entre ellos estaba **Zeno Clash** de ACE Team. O **Doritos Crash Course**, que también lo hizo Behaviour, fue el juego más descargado de Xbox Live hasta que salió Minecraft. Y así hay varios más. Por ejemplo, el **Banana Kong**, de Gamaga, que lleva como 30 millones de descargas. Es brutal lo que ha logrado y debe ser uno de los títulos más descargados de los hechos en Sudamérica.

-Pocos, pero buenos...

-Claro. Si de cada diez productos suele haber uno que la rompe, es un súper buen promedio. Algo que habla de que las empresas están haciendo muy bien las cosas y si bien algunas no han tenido tanto éxito, es sólo cosa de tiempo, porque todas están siguiendo el mismo proceso,





juegos se producen, aproximadamente, cada año en nuestro país para el mercado internacional.

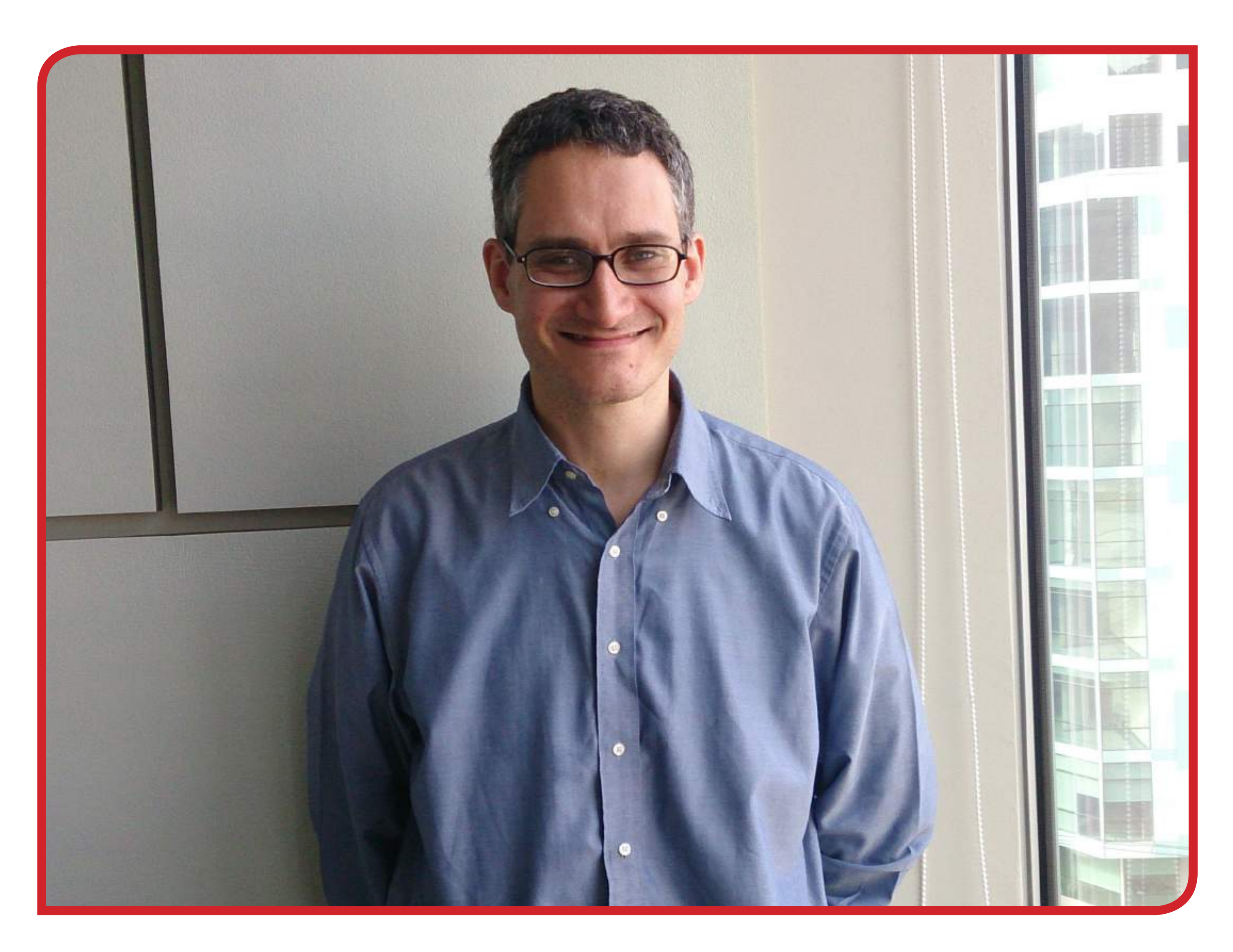
están siendo súper profesionales y se está trabajando súper bien, apuntando más a la calidad que a sacar juegos por sacar.

--A nivel continental, ¿cree que hay un sello sudamericano en los juegos que se hacen en la región?

-Aunque uno no quiera, igual por ser latino, por haber sido criado de una manera, termina por ejemplo metiendo algo de eso a la hora de crear un nivel de un juego. Creo que esa es una de las gracias de los videojuegos, a diferencia de cosas como el software. Como es algo creativo, el tipo que está haciendo el arte, los niveles o incluso el que programa, expresa algo de su idiosincrasia y, aunque no trate, no puede evitarlo. Entonces, creo que todos los juegos salidos de aquí destacan, para bien o para mal.

-¿Y a nivel nacional hay algo de eso?

-Ahora bien, de hacer algo explícito, por ejemplo, hace poco unos chicos lanzaron un juego de Arturo Prat y lo lanzaron el 21 de mayo. La dificultad, en este sentido, es



"POR SER LATINO, UNO SIEMPRE LE PONE ALGO DE ESO A SUS TRABAJOS. HACER ALGO MÁS EXPLÍCITO ES DIFÍCIL PUES EL MERCADO ES CHICO. ACE TEAM SE PUDO DAR ESE LUJO LUEGO DE TRES MUY BUENOS JUEGOS"

que si haces un título rematadamente local, si quieres venderlo afuera no va a lograr una mayor identificación a menos que le metas temas de carácter universal.

-Es algo que, incluso, le ha costado incorporarlo a estudios del calibre de los japoneses...

-Claro, porque no es lo mismo, por ejemplo, que hacer un juego sobre los nazis, que es algo que a todos nos enseñan en el colegio. Como cualquier medio de expresión, el juego no va a poder conectar con el jugador si este no entiende de lo que le estás hablando. Por eso, los latinos en general no tratan a propósito de hacer un juego derechamente latino, a menos de que cuenten con algún respaldo y sientan que eso no es un freno.

-Como fue el caso de ACE Team con su último juego, Abyss Odyssey, ¿no?

-ACE Team, por ejemplo, se pudo dar ese lujo porque después de tres juegos muy buenos, ya tienen una base de usuarios que sabe que un título de ellos, ya sea de chilotes o mapuches, será un buen juego y, si no entienden algo, harán un esfuerzo porque sabe que ese título que viene de ACE Team será bueno. Un estudio que esté partiendo no se puede dar ese lujo, a menos que apunte sólo al mercado chileno, que es muy chiquitito. Quizás el único país del continente donde se pueden dar ese lujo es en Brasil, pero ellos son como 200 millones.



NADIE SE METE CON THE BOSS

ELEGIR A LOS MEJORES PERSONAJES FEMENINOS DE LOS VIDEOJUEGOS ES TODO UN RETO, PUES HAY UN AMPLIO ABANICO. ¿QUIÉN DIJO QUE TENÍAN UN ROL SECUNDARIO ENTRE LOS GAMERS?

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Cuesta elegir sólo a diez. Y es que son muchos los personajes femeninos, pese a lo que la mayoría cree, que han logrado derribar los estereotipos y son bastante más que la stripper de turno en un Duke Nukem o un GTA.

Así, en esta ocasión privilegiamos a las que cumplían roles importantes en sus respectivos juegos y lograron quedar en la retina de quienes disfrutaron sus aventuras. Y, al elegir a la primera, no hubo muchas dudas.

En una saga dominada por la testosterona, resulta llamativo que sea nada menos que una mujer, **The Boss**, la más eficaz y mentora del héroe de turno, Naked Snake.

Una veterana de la Segunda Guerra Mundial que dominaba a la perfección tanto el combate cuerpo a cuerpo como las armas más letales. Y, además, la protagonista de una de las mejores peleas de la historia de los videojuegos en **Metal Gear 3** y con un final que todavía nos deja un nudo en la garganta.

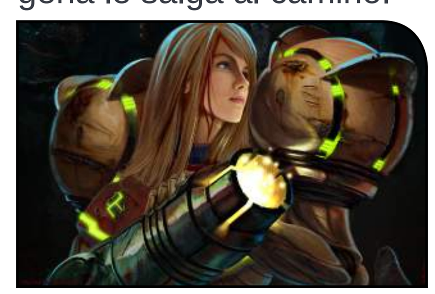
02

Uno de los íconos femeninos de los videojuegos y con méritos de sobra es **Lara Croft**. Bella y valiente, ha protagonizado varios juegos y ya tiene dos en camino.



03

Nadie sabe qué está esperando Nintendo para volver a poner a la bella **Samus Aran** en un nuevo Metroid en el que destruya a cuanto alienígena le salga al camino.



04

Una de las sagas que nadie entiende cómo Square no aprovecha es la que tiene a **Aya Brea** como protagonista. Nadie que jugara Parasite Eve no se enamoró de ella.



05

Pocos serían los valientes que le harían frente a hordas zombies. Para la ruda **Jill Valentine** eso es casi un paseo dominical desde aquel primer Resident Evil.



06

Una inteligencia artificial sádica, vengativa... y entrañable. Eso es **GladOS**. Un personaje que hace inolvidable nuestra aventura por los recovecos de Portal.



07

Muy pronto la tendremos de vuelta, para delicia de sus fanáticos. Es que **Bayonetta**, la bruja más sexy de la industria, volverá a demoler a sus enemigos sin despeinarse.



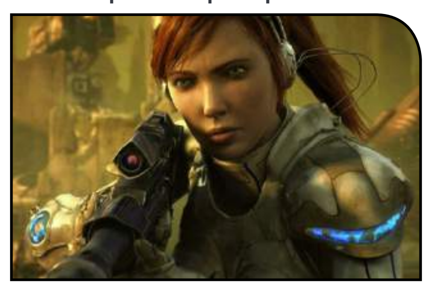
08

Su rol estuvo lejos de ser lo secundario que parecía en The Last of Us. **Ellie** no tarda en demostrar que, pese a ser una niña aún, puede ser tan dura como el viejo Joel.



09

De todas las damas aquí enumeradas, quizá ninguna es tan peligrosa como **Sarah Kerrigan**, la mayor villana del universo Starcraft y poseedora de un poder psíquico letal.



10

Pensar en volver a verla suena entre broma y utopía. Al parecer **Alyx Vance**, como nosotros, sigue esperando el retorno de Half Life para ver cómo sigue la aventura.





J-Stars Victory Versus
CHOQUE DE LEYENDAS

EN ESTE EXCITANTE JUEGO DE PELEAS, CONTROLAREMOS A VARIOS DE LOS PERSONAJES FAVORITOS PARA CUALQUIERA QUE SE PRECIE DE SER UN CONOCEDOR DEL ANIME. CON 39 PERSONAJES CONTROLABLES, MÁS OTROS 13 DE APOYO, LA DIVERSIÓN Y LAS FANTASÍAS DE LOS FANÁTICOS SE HARÁN REALIDAD.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

La cultura nipona, en las últimas décadas, se ha popularizado enormemente en las sociedades occidentales. Música, anime y videojuegos son algunas de las exportaciones que llegan a nuestro horizonte. Es así como la revista **Jump**, de la mano de Namco Bandai Games, nos presentó su nuevo juego **J-Stars Victory Versus** disponible en PS3 y PS Vita, que salió a la venta en Japón en marzo y sólo se puede hallar gracias a que tiendas como **TodoJuegos** lo importaron directamente.

¿Y QUÉ ES JUMP?

La revista de manga **Shukan Shonen Jump**, orientada al público juvenil, debutó en 1968. Su popularidad creció de la mano de títulos legendarios como Mazinger-Z, Saint Seiya, Captain Tsubasa (Los Súper Campeones) y Slam Dunk, entre muchos otros. Así, hasta que en los '90 se vuelve la revista de manga más vendida en Japón y hoy vende más de 5 millones de ejemplares cada semana.

J-STARS VICTORY

El juego es un cruce de las franquicias más populares y emblemáticas de Jump, Consiste en enfrentamientos a campo abierto, singulares o en equipo, donde confrontamos a personajes desde **Son Gokú** (Dragon Ball) a **Himura Kenshin** (Samurai X). Además, cada jugador cuenta con personajes de apoyo que facilitan combinaciones y entregan diversos efectos beneficiosos, desde daño aumentado hasta barreras defensivas.

¿Y LA LOCALIZACIÓN?

Por desgracia, pareciera ser imposible, debido a la gran cantidad de franquicias en el juego, además de la dificultad que conlleva doblar las voces, que en mi opinión deberían quedarse intactas para sólo traducir los menús.

Como referentes a esto, tenemos a juegos como **Jump Super Stars** y **Jump Ultimate Stars**, que pese a ser exitosos en ventas, nunca saltaron al extranjero. Así que, por ahora, toca pagarlo importado y conocer a sus 39 personajes jugables.

Sakata Gintoki



GINTAMA

Samurai adicto a los dulces y a los juegos de azar. Protagonista de una alocada serie, que mezcla gran acción, comedia y el drama más profundo imaginable. Él dice que como en su programa no tiene súper ataques, a Namco le costó diseñarle el moveset en el juego.

Bobobo



BOBOBO-BOBO-BOBO

Último practicante del estilo marcial capilar o "liberta cabelleras". En su estilo de combate participa su fiel amigo, carne de cañón y esclavo Don Patch. Juntos aportan el absurdo inigualable de una serie tan extraña, que incluso en Japón fue censurada (imagínense).

Aralé Norimaki



DR. SLUMP

Protagonista de la serie que hizo reconocido a Akira Toriyama. Joven e ingenua (por no decir tonta) androide que vive sus aventuras en Villa Pingüino. En su estilo de combate, hace uso de su descomunal fuerza y de su amiga Gatchan. Oh, su especial parte el planeta a la mitad.

Kenshiro



FIST OF THE NORTH STAR

Precursor del llanto masculino y enemigos explotando desde las entrañas tras la frase "tú ya estás muerto". Vagabundo en un mundo post apocalíptico, Kenshiro rastrea a su novia secuestrada y a la vez va en busca de su hermano, Raoh, quien planea dominar el mundo.

Raoh



FIST OF THE NORTH STAR

Uno de los villanos más memorables en la historia del anime. Hermano mayor de Kenshiro y autoproclamado conquistador del fin del siglo. Usuario del mismo arte marcial de Ken, es uno de los personajes más poderosos en el combate a cortas distancias.

Kurokami Medaka



MEDAKA BOX

Presidenta del consejo estudiantil en la Academia Hakoniwa. Trata de cumplir todas las peticiones que los alumnos depositen en la caja de solicitudes y termina peleando por el bien del planeta. Capaz de aprender cualquier poder, es uno de los personajes más rápidos.

Son Gokú - Kakaroto



DRAGON BALL Z

Ícono de la infancia de muchos y luchador por excelencia, de los pocos sobrevivientes de la raza saiyajin. Protector de la Tierra en su tiempo libre y dedicado artista marcial. Es (obvio) uno de los personajes que tiene altísimo rendimiento en todos los aspectos.

Vegeta



DRAGON BALL Z

Príncipe de los saiyajin, orgulloso y arrogante, es el rival proclamado de Kakaroto. Desde que vive en la Tierra entrena bajo condiciones extremas para superar en combate a Gokú. Haciendo honor a su descendencia, es un poderoso personaje y tiene el mejor spam del juego.

Frieza



DRAGON BALL Z

Uno de los villanos ilustres de la serie, capaz de destruir un planeta en 5 minutos (cuando no está tan asustado como para contener su poder) y uno de los tantos asesinos de Krillin. Pelea en su forma definitiva y es eficiente en el uso de habilidades destructivas.

Kenshin Himura



SAMURAI X

Legendario espadachín en la época de revoluciones de Japón, tras el final de la guerra jura no volver a asesinar y sentar cabeza, pero fuerzas oscuras planean una nueva era de sangre. Como maestro del Hiten-Mitsurugi-Ryu, destaca en la agilidad de su espada y contragolpes.

Makoto Shishio



SAMURAI X

Revolucionario y maestro de la espada, busca derrocar al gobierno japonés. Cubre con vendajes las graves quemaduras de su cuerpo. Con un estilo más agresivo que su contraparte, usa una espada dentada capaz de prenderse en llamas para derrotar a los oponentes.

Seiya



SAINT SEIYA

Caballero de bronce y poseedor de la armadura Pegaso. Valeroso protector de Atenea y personaje que sabes que se pondrá de pie sin importar lo que le tiren (casi). Con su cosmos elevado al infinito, es un gran luchador a media y corta distancia y puede equipar la armadura de Sagitario.

Gon Freecs



HUNTER X HUNTER

Joven de buen corazón que, para buscar a su padre, decide tomar el examen de la Asociación de Cazadores (en la cual su padre es uno de los miembros más importantes). Es extremadamente ágil y tiene algunos demoledores ataques a corta distancia.

Killua Zoldyck



HUNTER X HUNTER

Miembro de una prestigiosa familia de asesinos, es el fiel amigo de Gon. Utiliza como arma secundaria dos yo-yo que pesan varias decenas de kilos y es capaz de transformar su aura en electricidad, momento en el cual su velocidad es exponencialmente superior.

Oga Tatsumi y Beel



BEELZEBUB

El más poderoso de los delincuentes que asisten a la academia Ishiyama. Sin embargo, hace de niñera para el bebe del rey demonio y debe llevarlo a la escuela más peligrosa de Japón, en su espalda. Tiene especiales para cualquier distancia, por lo que es un personaje balanceado.

Monkey D. Luffy



ONE PIECE

Despreocupado, pero leal a sus amigos, capitán pirata en búsqueda del One Piece. Tras digerir la "Gomu Gomu no mi" su cuerpo se convirtió en uno de goma a cambio de la inhabilidad de nadar. Con su apariencia post entrenamiento, es de los más versátiles del reparto.

Portgas D. Ace



ONE PIECE

Hermano de Luffy e integrante de los piratas de Barba Blanca. La fruta que consumió transforma su cuerpo en llamas. Con un decente combate cuerpo a cuerpo y habilidades especiales de alto nivel, se trata de un buen personaje para cualquier estilo de juego.

Almirante Akainu



ONE PIECE

Ocupante del puesto más alto en la Marina. Defensor de la justicia. Si bien no se puede decir mucho de este personaje sin *spoilear* la serie, sus habilidades de lava son terroríficas y es un personaje muy poderoso, que cuenta con un golpe final sencillamente destructor.

Boa Hancock



ONE PIECE

Emperatriz pirata enamorada de Luffy y considerada la mujer más hermosa. Es una luchadora de temer. Si bien el personaje es popular, entre los fans se discute porque está ella en el casting y no Roronoa Zoro, segundo al mando en la tripulación de Luffy.

Kurosagi Ichigo



BLEACH

Un cuarto humano, quincy, hollow y shinigami (hasta ahora), es el protagonista de la serie y quien lucha por defender la Tierra y el otro mundo de espíritus, dioses y un sinfín de otros enemigos. Eficiente en el manejo de la espada y con buenos ataques a distancia.

Sosuke Aizen



BLEACH

Uno de los antagonistas más importantes y poderosos de la serie, es el encargado de enredar la trama lo más posible y derrotar a todo el que lo enfrente sin despeinarse. Centrado en el combate cuerpo a cuerpo, es otro de los poderosos en el juego.

Jonathan Joestar



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Protagonista de la primera saga de los Joestar. Nacido en una familia de prestigio, pero con muchas tragedias ocurriendo durante su juventud. Su arsenal está limitado al combate de corta distancia, pero una vez ahí es de los pesos pesados del juego.

Joseph Joestar



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Nieto de Jonathan, protagonista de la segunda parte de los Joestar. Impetuoso y despreocupado, es uno de los personajes recurrentes a través de las generaciones en Jojo. Su estilo está centrado en combate a media distancia, aunque tiene un buen juego de corto y largo alcance.

Tsunayoshi Sawada



KATEKYO HITMAN REBORN

Jefe de la décima generación de la familia más prestigiosa de la mafia, los Vóngola. Su poder, "la flama de última voluntad", se canaliza a través de accesorios especializados de la familia y puede usarlos como propulsor, barrera y torrentes destructivos. Personaje agresivo y veloz.

Toriko



TORIKO

Cazador Gourmet que anda siempre en busca de los monstruos comestibles más raros y peligrosos, con el fin de crear un menú de ensueño. Es muy poderoso en el combate cuerpo, no obstante carece de útiles habilidades como para combatir a distancia.

Zebra



TORIKO

Es uno de los cuatro reyes celestiales. Un personaje muy agresivo y apegado a su código de honor. Utiliza sus habilidades de ondas de sonido, junto con su brutal fuerza, para dominar a sus oponentes en un área más amplia que su compañero de serie.

Koro Sensei



ASSASINATION CLASSROOM

Un hombre que de forma inexplicable se convierte en un monstruo de tentáculos y por razones aún más desconocidas destruye la Luna e instruye a un grupo de adolescentes cómo asesinarlo tras la clase de matemáticas. Puede ir a mach 20 y tiene grandes combinaciones de medio alcance.

Naruto Uzumaki



NARUTO

El carismático ninja de Konoha, que contiene al zorro de nueve colas en su interior y es capaz de utilizar su chakra para potenciar las habilidades de ninjutsu. Con un buen arsenal a todas las distancias y gran agilidad, es uno de los personajes fáciles de usar.

Sasuke Uchiha



NARUTO

Es el amigo y rival de Naruto. Anda en busca de venganza por el sufrimiento de su hermano y su clan. Se trata de uno de los personajes más completos del juego, pues cuenta con especiales de todas las distancias y es muy directo en sus ataques.

Madara Uchiha



NARUTO

El enemigo que no muere nunca. Sobrevive a todos los ataques por arte de magia y siempre va a tener una carta escondida para contratacar. Por suerte, en el juego no es tan omnipotente y es un personaje centrado en el combate de media a corta distancia.

Taro Yamada



CHINYUKI TARO

Asesino que trata de redimir su pecado más grande, defecar en la tumba de los que mató, por el cual fue maldito al inicio de su aventura. Manga muy extraño y perturbador, al igual que Bobobo fue cancelado por su contenido, pero volvió con temas más "livianos".

Meisuke Nueno "Nube"



JIGOKU SENSEI NUBE

Profesor de la primaria Dohmori, con la capacidad de ver espíritus y exorcizarlos, mediante el uso de su mano izquierda, donde está el alma de su maestra y el de un demonio. Es el personaje con el mejor movimiento defensivo y los mejores especiales para mantener a un rival quieto.

Kankichi Ryotsu



KOCHIKAME

Lo que los Simpsons son para Estados Unidos, esta serie lo es para Japón. Con casi 40 años, es de los mangas más largos de la historia. El protagonista es un empeñoso, pero desafortunado policía que se ve envuelto en diversas situaciones absurdos. Spam Attacks...

Yusuke Urameshi



YU YU HAKUSHO

Heredero de un gran poder demoníaco y resucitado por circunstancias extrañas tras una muerte accidental, es un rebelde con corazón de oro. Canaliza energía espiritual para devastadores ataques a distancia y es habilidoso en el combate cuerpo a cuerpo.

Hiei



YU YU HAKUSHO

Dominador de la técnica ojo demoníaco. Veloz y un magnífico espadachín. El personaje es un híbrido de yokais, con poderes elementales e hipnosis. Su estilo de combate es muy directo y no tiene problemas en acercarse e iniciar la batalla en su rango ideal.

Toguro



YU YU HAKUSHO

Uno de los antagonistas principales de la serie. Es un amante del combate. Calmado e inexpresivo pero con un estricto código moral. Es poseedor de una dura defensa y posee buenos especiales de todo tipo, aunque eso a cambio de movilidad.

Kusuo Saiki



SAIKI KUSUO NO PSY MAN

Adolescente que posee poderes sobrenaturales y telepáticos. Sin embargo, el enfoque de la serie es una comedia (y de las buenas) que trata de las malaventuras que sufre el protagonista. Buenos especiales a media y larga distancia y movimientos que confunden al rival.

Luckyman



TOTTEMO LUCKYMAN

Extravagante superhéroe cuyo poder es ser el más suertudo de todos. Protege la Tierra de alienígenas y muchas otras amenazas. Su estilo de combate es tan extraño como su concepto. Es de los personajes débiles una vez que te acostumbras al patrón de sus ataques.

Momotaro Tsurugi



SAKIKAGE!! OTOKOJUKU

Serie recomendada para machos alfa, es una legendaria comedia que cuenta las vivencias de Momo en la preparatoria de hombres Otokojuku, cuyo director es veterano de la segunda guerra y procura formar grandes ciudadanos... con métodos poco ortodoxos.





Trofeos y Logros
¿UN MAL NECESARIO?

UNO DE LOS HITOS MÁS IMPORTANTE QUE DEJÓ LA GENERACIÓN PASADA FUE INCLUIR UN SISTEMA DE RECOMPENSAS POR CUMPLIR METAS Y OBJETIVOS IMPUESTAS POR LOS DESARROLLADORES. PERO... ¿APORTAN UN RETO EXTRA O SÓLO ESTÁN PARA SUBIR EL EGO DE ALGUNOS?

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20





Achievements 12735

FEATURED CHALLENGES

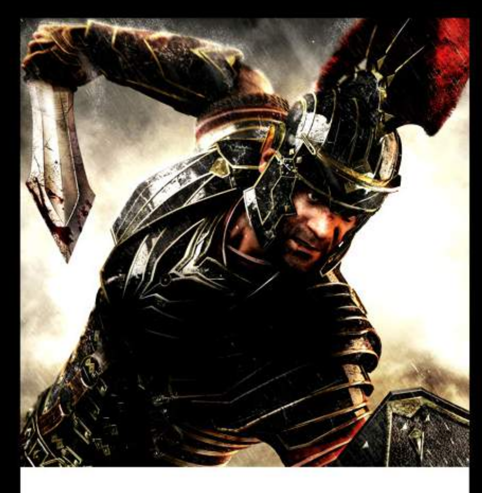
ACHIEVEMENT PROGRESS



Forza Motorsport 5
Forza Fifty
Reach Driver Level 50



Kinect Sports Rivals
Fastest Lap
Race ahead of the competition and complete a lap in under 58 seconds



Ryse: Son of Rome
Last Played 2/08/2013

1250/1500
38
72%

Comencemos con algo de historia. Si bien es cierto que fue Xbox 360, la segunda consola de Microsoft, la que dio el pistoletazo inicial con la moda de los logros, debemos remontarnos mucho más hacia atrás si queremos encontrar el origen de este sistema de recompensas a los gamers.

Era una época en que los videojuegos premiaban a los jugadores no mostrándonos un mensaje con la X de **Xbox** o con un trofeo utilizado por **PlayStation**, sino que con vestimentas para nuestros alter ego virtuales, algún final extendido, un personaje extra o, simplemente disfrutábamos completando el juego... algo que hoy por hoy conocemos, lamentablemente, como contenido descargable o DLC.

Desde que se lanzó la 360, a finales del 2005, tenemos en la memoria nuestros primeros logros conseguidos, que consistían en otorgarnos **puntos G** (Gamescore) por cumplir algunos objetivos en concreto dentro de un juego.

Puede que algunos jugadores, al principio, no le prestaran ni la más mínima atención a este mensaje que nos aparecía en pantalla, el famoso **"Logro Desbloqueado",** ya que para muchos era sólo algo que nos distraía mientras jugábamos.

Pero, en la medida que fue pasando el tiempo, no tardaron en aparecer los primeros "cazadores de logros", que se ufanaban en foros y redes sociales por sus habilidades para cumplir cada desafío.

Fue en el año 2008 cuando Sony se dio cuenta que podría sacarle partido a esto de los logros y creó su propio sistema de puntos para premiar al jugador. hablamos de los **"Trofeos"**, que se dividen en cuatro categorías.

Los trofeos de bronce, generalmente, son los más sencillos de conseguir. Los trofeos de plata son los que requieren un poco más de dedicación si queremos obtenerlos, mientras que los de oro suelen ser los más difíci-

les o los que se entregan al finalizar algún videojuego.

Esto, claro, con la excepción de los más preciados, los trofeos de platino, que se otorgan sólo a aquellos jugadores que han conseguido reunir todos los trofeos de las tres categorías anteriormente nombradas.

¿PÉRDIDA DE TIEMPO?

Siempre ha rondado la pregunta si los logros y trofeos sirven para algo. Y la respuesta es clara: NO. Así es. **No valen para absolutamente nada** y si bien ha habido algunos intentos por premiar de forma permanente a los jugadores que consiguen una mayor cantidad de logros o trofeos, esto ha quedado en nada por parte de Microsoft o Sony.

Y aquí dejo dos preguntas.

Primero, ¿por qué, entonces, a veces nos esforzamos tanto para conseguir algún logro o trofeo si al final no nos servirá de nada?

Luego, ¿es acaso mejor jugador aquél que tiene una lista más larga de logros o trofeos respecto de otro que sólo juega por divertirse?

Parto respondiendo estas preguntas asumiendo que me considero como parte del grupo de **"cazadores de trofeos"** y que me apasiona el tema de esforzarme por sacar algo que quizás no todo el mundo puede conseguir. O sólo pienso que algunos juegos de hoy en día nos duran tan poco que una buena forma de alargar su vida útil es completando el 100% de todos sus logros o trofeos.

Responder la primera pregunta es fácil. Siempre hemos querido ser mejores que nuestros amigos o compañeros demostrando que podemos ser los más capaces en lo que nos apasiona.

Esto, a la vez, tiene sus pro y sus contras. Puede que algunos jugadores, con el afán de demostrar que son los mejores, adquieran videojuegos sólo con la necesidad de sumar más puntos a su gamescore o aumentar la cantidad de platinos.

Es por esto que en algunos usuarios podemos ver, al revisar su historial, juegos de corte más infantil o títulos que no tienen nada que ver con su perfil de jugador.

Esta conducta, sin ir más lejos, **en algunos casos llega a ser enfermiza**. Incluso, se ha escuchado casos de gente que le ha pagado a otros jugadores para que consigan sumar puntos en su perfil.

La segunda pregunta va de la mano con lo anteriormente planteado. Y es que se desvirtúa completamente el sistema cuando vemos juegos que son excesivamente fáciles para lograr el 100%.

Un caso concreto era el juego de **Terminator**, que con sólo completarlos nos daba el platino. O son varios los títulos que con sólo presionar *start* ya nos dan el premio.

En la otra vereda están los juegos que son extremadamente difíciles y que, como dice el dicho, requieren sangre, sudor y lagrimas para conseguir el añorado 100%.

Un ejemplo de aquello es el memorable **Dead Space 2**, en el cual debías completar el juego en la máxima dificultad, sin morir y sólo con tres puntos de guardado. Otro era **Killzone 2**, para el cual debías estar entre el 1% de los mejores jugadores online.

Por ello, finalmente, tú número de trofeos o logros no son una tabla de referencia válida. Y, a lo sumo, pueden serlo la individualida de los que hayas conseguido en tus aventuras como jugador.



Logro desbloqueado
1000G - Escribir sobre logros

LOS MEJORES LOGROS Y TROFEOS

Ya llevamos bastantes años con los logros y trofeos entre nosotros. Y, sin duda, más de alguno de ellos nos ha hecho soltar una carcajada o bien nos ha pillado por sorpresa al momento de conseguirlo en Xbox 360 o PlayStation 3. Aquí reseñaremos algunos de los que, a título personal, más me han llamado la atención durante el transcurso de la pasada generación de consolas.

BATMAN: ARKHAM CITY

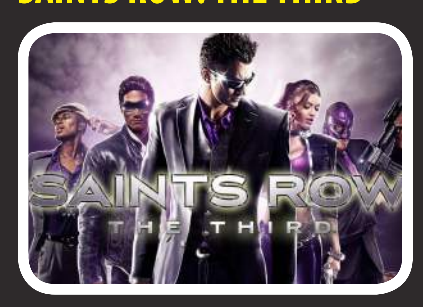


"DA EL PÉSAME"

UN MINUTO DE SILENCIO

Parto con este logro/trofeo porque es uno de mis preferidos e, incluso, para los fanáticos del hombre murciélago puede resultar hasta emotivo. El logro se conseguía al ir hasta el mítico callejón donde murieron los padres de nuestro personaje y guardar un minuto de silencio.

SAINTS ROW: THE THIRD



"¡AY, MIS HUEVOS"

UN TIRO EN LA ENTREPIERNA

Uno de los trofeos que, sin duda, a más de alguno le debe haber arrancado una sonrisa al conseguirlo. Para sumarlo a tu historial, tienes que matar a un enemigo disparándole en los testículos y, a continuación, despachar a otro, pero esta vez con un golpe en la entrepierna.

METAL GEAR SOLID 4



"FRÁGIL"

LAS PARTES DE LA ESTATUA

Los trofeos le llegaron años después de su lanzamiento y sirvieron para repetirlo. Y de los que nos trajo el señor Kojima, este trofeo destacó por su graciosa manera de conseguirlo. Consiste en agarrar las partes intimas de una estatua 3 veces para que se terminarán rompiendo.

RED DEAD REDEMPTION

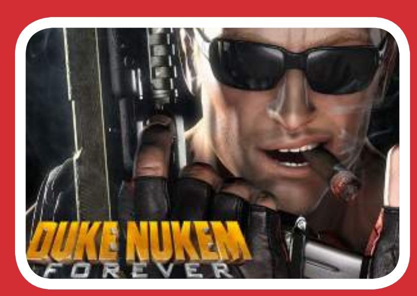


"COBARDE"

LA MUJER MANIATADA

Un guiño a las películas del viejo oeste y la típica escena donde vemos a una damisela atada a las vías del tren esperando que su héroe la rescate. Acá, sin embargo, para conseguirlo debemos ser los malos de la película y, peor aún, tenemos que ver cómo la mujer muere aplastada.

DUKE NUKEM FOREVER



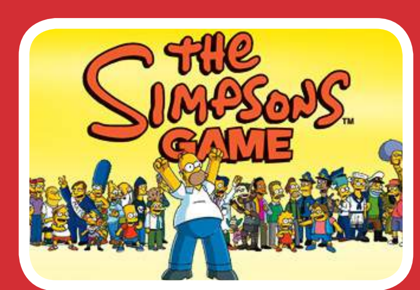
"LADRÓN DE MIERDA"

HALLA Y ROBA UN ZURULLO

No recomiendo hacer este trofeo/logro mientras estemos comiendo. Al comenzar el juego, veremos a Duke en el baño orinando. Acto seguido, podemos ir al WC a recoger un zurullo y lanzarlo por todos lados, como si se tratara de art attack, pero con nuestro "recuerdito"...

QUE DEJA LA PASADA GENERACIÓN

THE SIMPSONS GAME



"PRESIONA EL BOTÓN START"

EL MÁS FÁCIL DE LA HISTORIA

Tal como lo dice su descripción, este es uno de los logros más fáciles de la historia y, sin duda alguna, el más estúpido. Como muchos ya habrán adivinado, la forma de conseguirlo era presionando el botón start una vez que hayamos ingresado. Hasta Homero lo sacaría.

DEAD NATION



"ROMERO ESTARÍA ORGULLOSO"

OBTÉN TODOS LOS TROFEOS

Puede que este trofeo a muchos no les signifique nada, pero a los más entendidos en el tema del cine del terror clásico, con toda seguridad les tiene que haber hecho recordar a una de las grandes leyendas del género de las cintas de zombies. Hablamos del gran George A. Romero.

FALLOUT 3



"BROMISTA MALA LECHE"

COLOCAR UNA GRANADA

Como lo dice su descripción, este es uno de los logros o trofeos más mala leche que podemos encontrar y, para poder conseguirlo, debes colocarle una granada, ya sea a nuestros enemigos o amigos, sin que estos se dieran cuenta para luego hacerlos volar por los aires.

BORDERLANDS



"MI HERMANO SE LLAMA MARIO"

MATA AL ESTILO FONTANERO

Un gran homenaje a nuestro querido fontanero llamado Mario. El trofeo consiste en matar a un enemigo saltando sobre él. Pese a que suena fácil, la verdad no lo es y debemos tener un poco de paciencia para que nuestro oponente muera justo cuando saltamos sobre su cabeza.

PORTAL 2



"MI GOZO EN UN FOSO"

DEMUESTRA QUIÉN MANDA

Quienes disfrutaron de esta genial aventura recordarán los memorables diálogos de Wheatley. En una parte del juego, nos intenta persuadir para que nos quitemos la vida. Pues para conseguir el trofeo tenemos que hacerle caso y tirarnos al pozo para morir. Así de... ¿simple?

A partir de este número, en cada edición de la revista les enseñaremos cómo obtener alguno de los logros o trofeos de aquellos juegos más destacados, así como también de aquellos títulos que ustedes nos hagan ver que quieren sacarle el 100% o el ansiado platino. Si quieres que te ayudemos con ese trofeo o logro que se te hace esquivo, escríbenos a: maltrain@todojuegos.cl

¿QUÉ ES Y CÓMO ACTIVO EL CONTROL PARENTAL?

El control paterno en los aparatos electrodomésticos, normalmente en aquellos destinados a la reproducción o recepción de imágenes e información; consiste en impedir, o limitar el acceso al manejo de los mismos o a su contenido a menores de edad. Esto se realiza mediante una serie de **sistemas de bloqueo**, normalmente protegidos mediante claves, tanto alfanuméricas como mediante una combinación de teclas, que realizan los responsables legales del menor, normalmente sus padres, o los adultos responsables del uso de la correspondiente máquina.

Muchos países regulan legalmente los contenidos que se pueden difundir. Lo habitual es que haya **una regulación que interrelacione horarios con contenidos** evitando que en horas donde pueda haber presencia infantil estos sean inapropiados. Es también normal que se indique la introducción de avisos sobre la franja de edad a la que está destinado el programa, tanto en televisión como en otros medios, como cine o videojuegos.

Las leyes suelen prevenir la utilización de contenidos que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores. O programas que fomenten el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, raza, sexo, religión, nacionalidad u otra circunstancia personal o social, o el desarrollo físico, mental o moral de los menores.

Especialmente en los videojuegos, **los padres tienen varias herramientas** a la hora de proteger a sus hijos de contenido que puede ser perjudicial y en las consolas, al igual que en internet o en la televisión, se ha integrado un **control parental** que se puede utilizar poder para controlar lo que nuestros hijos juegan.

Es por eso que, en esta ocasión, les mostraremos como configurar esa herramienta en las consolas de la generación pasada, es decir PlayStation 3, Wii y Xbox 360.

Nintendo Wii



1. En el menú principal del Wii es necesario seleccionar "Wii Options" (opciones de Wii) y luego "Wii Settings" (configuraciones de Wii). Esto lo podrás hacer presionando el botón A del control. Luego hay que darle clic a la flecha azul de la derecha para llegar al menú de opciones de "Wii System Setting 2" (configuración de Wii 2).

2. Elige la opción "Parental Controls" (Control Parental) y selecciona "Yes" (Si).

3. Después debes crear una clave de 4 dígitos y darle "OK". El sistema pedirá que seleccione una pregunta secreta para tener acceso al control parental en caso de que olvides la clave. Una vez hecho esto hay que darle a "OK".

4. Selecciona "Game Settings and PIN" y así podrás seleccionar la "Highest Game Raiting Allowed" (clasificación máxima de juego permitida). Cuando ya se haya seleccionado el nivel sólo hay que elegir "OK", "Confirm" (confirmar) y finalizar con "Setting Complete" (Configuración completa).

PlayStation 3



1. En el menú principal, utilizando la palanca que está de lado izquierdo, ve a "Settings" (configuración) y luego selecciona "Security Settings" (Configuración de seguridad) presionando el botón que tiene una X. Las opciones para restringir juegos están debajo de la opción "Parental Control" (Control Parental). Un sistema de numeración indica el nivel de restricción, mientras menor sea este, mayor será la restricción.

2. La equivalencia según la clasificación ESRB, es la siguiente:

* 2: EC (Niños mayores de 3 años).
* 3: E (Niños mayores de 6 años).
* 4: E10+ (Niños mayores de 10 años).
* 5: T (Adolescentes mayores de 13 años).
* 9: M (Personas mayores de 17 años).
* 10: AO (Sólo adultos mayores de 18, aunque ningún juego de consolas alcanza esa clasificación).

3. Para configurar el control parental en el navegador web (acceso a Internet) es necesario ir a "Security Setting" (configuración de seguridad), seleccionar "Internet Browser Start Control" (navegador web control de inicio) y aparecerán las opciones "On" (activar) y "Off" (desactivar). Al seleccionar la primera se bloqueará el acceso a Internet.

4. Es importante mencionar que la contraseña de control parental por defecto de la consola PlayStation 3 es 0000 (cuatro ceros), por lo que te sugerimos cambiarla. Sólo tienes que entrar al menú de configuración y entrar al apartado "Change Password" (cambiar contraseña) para hacerlo.

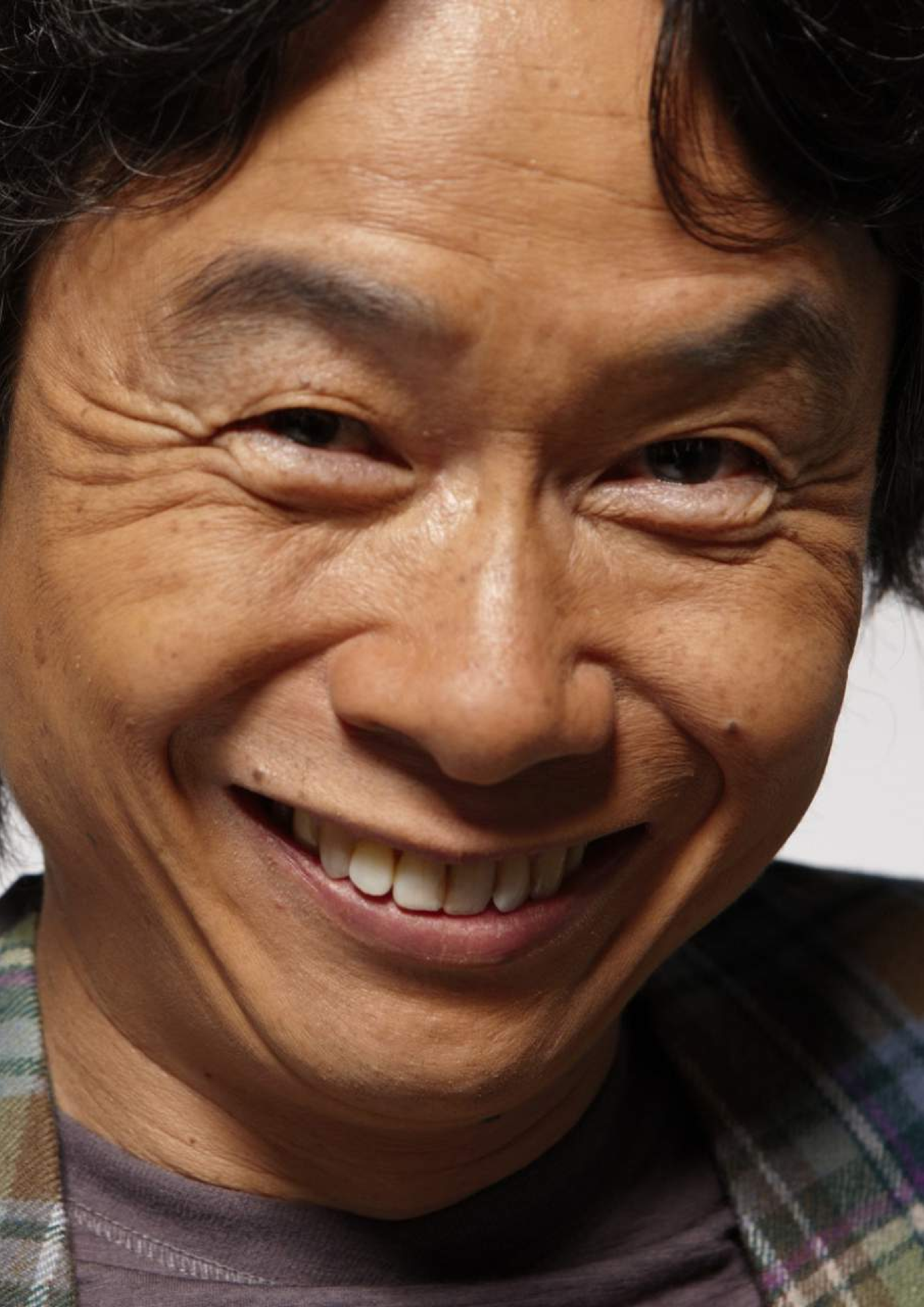
Xbox 360



1. En el panel de control del Xbox seleccionar la opción de "My Xbox" (mi Xbox), después desplazarse hasta el apartado "Family Setting" (control parental) y allí darle a "On" (encendido o activado).

2. Selecciona "Rating and Content" (clasificación y contenido) y luego "Game Rating" (clasificaciones de juegos). Después es necesario seleccionar el nivel de Clasificación ESRB máximo que consideren apropiado para sus hijos (ver recuadro superior) presionando el botón verde con la letra A.

3. Una vez realizados los ajustes hay que apretar el botón rojo (B) para volver al menú de "Console Safety" (seguridad de la consola) y seleccionar la opción "Save and Exit" (guardar y salir). Después bastará con ingresar el código de seguridad con el que controlarán el contenido para sus hijos.



Miyamoto
UN GENIO
MADE IN JAPAN

Durante su infancia, en el tranquilo pueblo japonés de Sonobe, una localidad rural al noroeste de Kyoto, el pequeño **Shigeru Miyamoto** no tuvo demasiadas comodidades. Era hijo de profesores y, si bien nunca le faltó nada, tampoco sus padres podían darse el lujo de llenar su pieza de juguetes, como hubieran deseado.

Aquello, sin embargo, terminó siendo un doble aliciente para el pequeño Shigeru, dueño de una imaginación excepcional y esa capacidad propia de los japoneses para el trabajo. Fue así como convirtió la necesidad en una fortaleza, **creando sus propios juguetes con maderas y cuerdas**, montando animadas sesiones de títeres para su familia.

Hablamos de fines de los ’50, cuando gran parte de las casas no tenían televisión y el valor de la vida familiar era mucho más fuerte que ahora… más aún en una sociedad como la japonesa. Por eso, sus padres fueron los primeros que alentaron la imaginación del pequeño y quienes disfrutaron con esos reinos de fantasía que montaba para ellos.

Su curiosidad lo llevaría más lejos en su adolescencia, cuando ya fuera a pie o en bicicleta dedicara largas horas a explorar los bosques de bambú, cedros y pinos que rodeaban su pueblo, además de las cavernas ocultas que encontró en sus recorridos y que más tarde, como ha reconocido, le servirían como fuente de inspiración.

El camino natural de Miyamoto parecía ligado a sus estudios de diseño industrial en el **Colegio Municipal de Artes Industriales de Kanazawa**, al que ingresó, a los 18 años, en 1970. Tras graduarse, cinco años después, siguió la que parecía su vocación: convertirse en un destacado fabricante de juguetes.



Sin embargo, Shigeru sentía que algo le faltaba. Y ese algo, quizás, estaba relacionado con otra de sus pasiones: **el manga**. Sin ir más lejos, estuvo tentado a convertirse en un historietista o *mangaka*, pero nunca se atrevió a dar el paso. Estaba algo confundido hasta que, en 1977, su vida daría el giro definitivo que lo convertiría en leyenda.

LLEGADA A NINTENDO

En ese periodo de búsqueda personal, le llegó la oportunidad de trabajar en una compañía llamada **Nintendo** que daba sus primeros pasos en una nueva industria del entretenimiento: los videojuegos. Su presidente, **Hiroshi Yamauchi**, era amigo del padre de Miyamoto y, gracias a ese contacto, lo contrataría como artista, pintando máquinas arcade.

Un trabajo, sin duda, que no estaba a la altura de su talento, lo que no se haría evidente de inmediato. Tras crear los bocetos y el arte de la máquina arcade **Sheriff**, su siguiente proyecto sería de dulce y agraz: **Radar Scope**. Un título de modesto éxito en Japón, pero un fracaso rotundo en Estados Unidos que llevó a la compañía al borde del colapso.

Fue entonces cuando le llegó su gran oportunidad. Hacia 1981, Yamauchi le dio la tarea de rediseñar Radar Scope y aprovechar sus



unidades arcade no utilizadas con otro juego que debía ser desarrollado desde cero. Bajo la supervisión de **Gunpei Yokio**, ingeniero en jefe de Nintendo, se pondría manos a la obra.

Y, tras varios bosquejos, Miyamoto recurrió a episodios que marcaron su infancia: **Popeye**, uno de sus dibujos animados favoritos; **la Bella y la Bestia**, una de las grandes historias que alguna vez le leyó su madre; y **King Kong**, una película estadounidense que tenía todos los ingredientes para gustar a los jóvenes japoneses tan asiduos a los monstruos.

Fue así como se imaginó un triángulo amoroso entre tres personajes muy acordes a la historieta, de la que Nintendo, por cierto, no se pudo hacer con los derechos para crear un juego directamente. Así, uno de los personajes sería un gorila, que bajo la perspectiva de Miyamoto debía cumplir el rol de **Bluto** sin ser "demasiado diabólico o repulsivo".

En lugar de la flacuchenta **Olivia**, dejaría a una chica que era raptada por este gorila y, en su rescate, enviaría a un personaje que, tal como Popeye, estaba lejos de los paradigmas del héroe de acción. En lugar del marinero, propuso la idea de un carpintero bigotudo y regordete, aún sin nombre. Nacía así el concepto de **Donkey Kong**.

UN ÉXITO ROTUNDO

Miyamoto sentía que, en sus manos, tenía un juego capaz de ser un rotundo éxito. Pero tenía dos problemas: que él no era un programador y que sus bosquejos parecían demasiado difíciles de llevar a la pantalla en esa época. De hecho, la tarea se complicaba porque por primera vez un videojuego tenía una historia antes que un gameplay.

Finalmente, tras largas horas de trabajo junto con Yokio y un equipo de cuatro desarro-


©Nintendo
MARIO WORLD



HUMILDAD
A TODA PRUEBA

Cualquiera que no esté totalmente al tanto de los vaivenes de la industria pensaría que Shigeru Miyamoto, además de ser el alma de Nintendo, a estas alturas tendría un rol mucho más trascendente, a nivel ejecutivo, dentro de la compañía. Es más, varios así lo esperarían viendo el actual momento de la Gran “N”.

Pero Miyamoto nunca ha cruzado esa barrera. Se ha conformado con dirigir el área de desarrollo, renunciando a los millones de dólares que, sin duda, ganaría en caso de optar por la independencia, como han hecho tantos otros desarrolladores, o por pasar a otro estudio que quisiera usufructuar de su talento y de su nombre.

En diversas entrevistas, Miyamoto ha señalado que su rol en Nintendo no es crear juegos, sino hacer “ingeniería humana” y que se siente cómodo en una empresa que apoya su trabajo. “Hay una gran diferencia entre el dinero que recibes personalmente de una compañía al que puedes usar en tu trabajo”, ha afirmado sin ánimo de crítica.

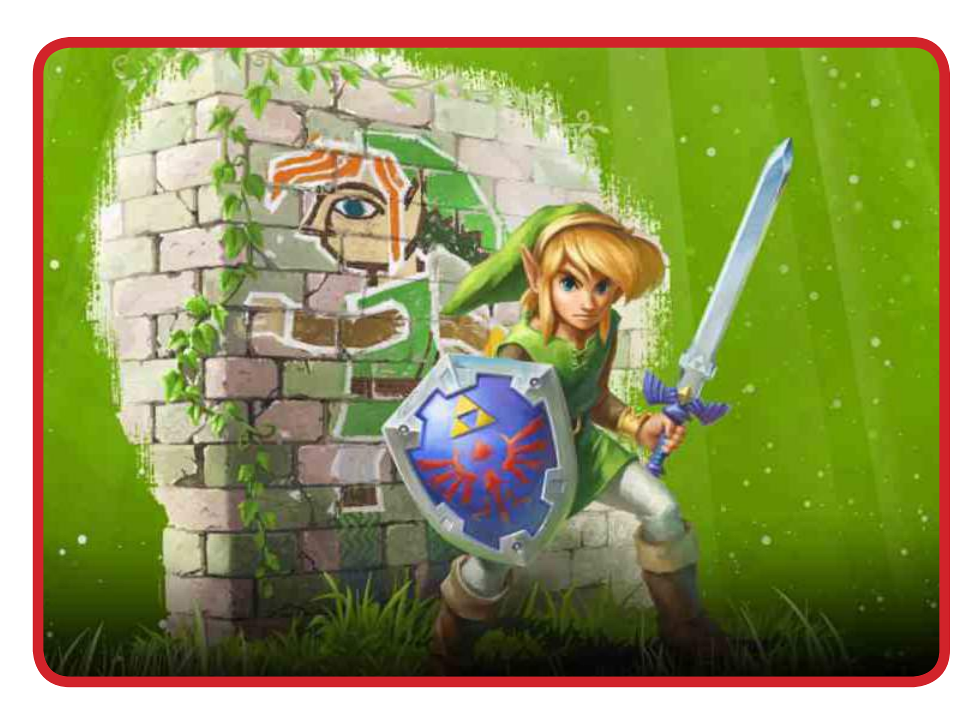
Y es que, al parecer, la posibilidad de poder recrear sus sueños infantiles gracias a las plataformas que le ofrece Nintendo es, para él, no sólo su fuente de inspiración, sino la de su felicidad. “Cuando hago juegos, busco que otros se entretengan. En eso pienso cuando trabajo y mientras lo siga disfrutando, la gente también disfrutará mis juegos”, aseguró.

lladores, el juego estuvo listo para ser enviado a Nintendo de América para ser probado. Y los comentarios fueron lapidarios. **Los estadounidenses lo odiaron** porque no era un juego de disparos o laberintos como los que se acostumbraban en la época.

A regañadientes le dieron luz verde y se pusieron en la tarea de buscarle nombre tanto al juego como a los personajes. Así, además de llamar Donkey Kong al título, se nombró como "**Pauline**" a la chica, en honor de la esposa de un ejecutivo, y se renombró como "**Mario**" a "Jumpman", por el dueño del lugar que arrendaba Nintendo, **Mario Segale**.

Pese al escepticismo de los ejecutivos, Donkey Kong tuvo un arrollador éxito en los salones recreativos estadounidenses. El título nos ponía en la piel del gordinflón Mario, quien debía escalar por una estructura metálica esquivando los barriles con fuego que le lanzaba el gorila desde lo más alto sólo armado con su martillo.

En pocos meses, no había salón que no tuviera el juego de Miyamoto. De hecho, se vendieron más de **60 mil máquinas** a lo largo de Estados Unidos y las ganancias para la compañía superaban los 180 millones de dólares, una cifra pocas veces vista en la industria y que colocaría a Nintendo como una de las empresas más importantes de este mercado.



Por cierto, en una constante de lo que sería su carrera, el japonés no dejó morir la franquicia y tras Donkey Kong desarrolló las primeras de muchas secuelas de la historia, como Donkey Kong Jr. o Donkey Kong 3. Todas, por cierto, éxitos absolutos. Al mismo tiempo, le daría un rol distintivo a Mario, le crearía a su hermano **Luigi** y desarrollaría así **Mario Bros**.

SALTO A CONSOLAS

Tras saborear el éxito de las recreativas, Nintendo decidió dar un paso más audaz y lanzar su propia consola casera: la **Family Computer**, que se vendió con gran éxito en Japón desde mediados de 1983. Un aparato que tardaría más de dos años en llegar a territorio norteamericano, bautizado como Nintendo Entertainment System o… **NES**.

Y como emblemas del nuevo aparato, llegarían casi al mismo tiempo de su salida en Estados Unidos otros dos títulos que marcarían a fuego la carrera de Miyamoto. Uno era **Super Mario Bros**, una secuela muy mejorada, en la que, a través de un enfoque de juego lineal, recorríamos etapas saltando, corriendo y eludiendo peligros.

El otro saldría pocos meses después y se llamaría **The Legend of Zelda**. Otro título revolucionario, pues a diferencia de la casi totalidad de los juegos de la época, donde la misión era sumar el mayor número de puntos posibles, éste privilegiaba la exploración y la resolución de puzles a través de una jugabilidad no lineal.

En el colorido universo de Zelda, al mando del heroico **Link**, Miyamoto sin duda volcó todas esas largas jornadas de aventuras entre los bosques y las cavernas que rodeaban a su natal Sonobe. "Siendo un niño, una vez me vi perdido y sin un mapa que



orientarme. Parte de esa sensación es la que buscaba transmitir con este juego", comentaría al respecto.

En los años siguientes, Miyamoto seguiría convirtiéndose en el alma de la compañía, involucrándose en proyectos como **Ice Climber**, **Excitebike**, **Kid Icarus**, **Devil World** o las secuelas de The Legend of Zelda y Super Mario Bros, aunque en este último caso el juego sólo sería lanzado en Japón porque los ejecutivos estadounidenses lo encontraron "muy difícil".

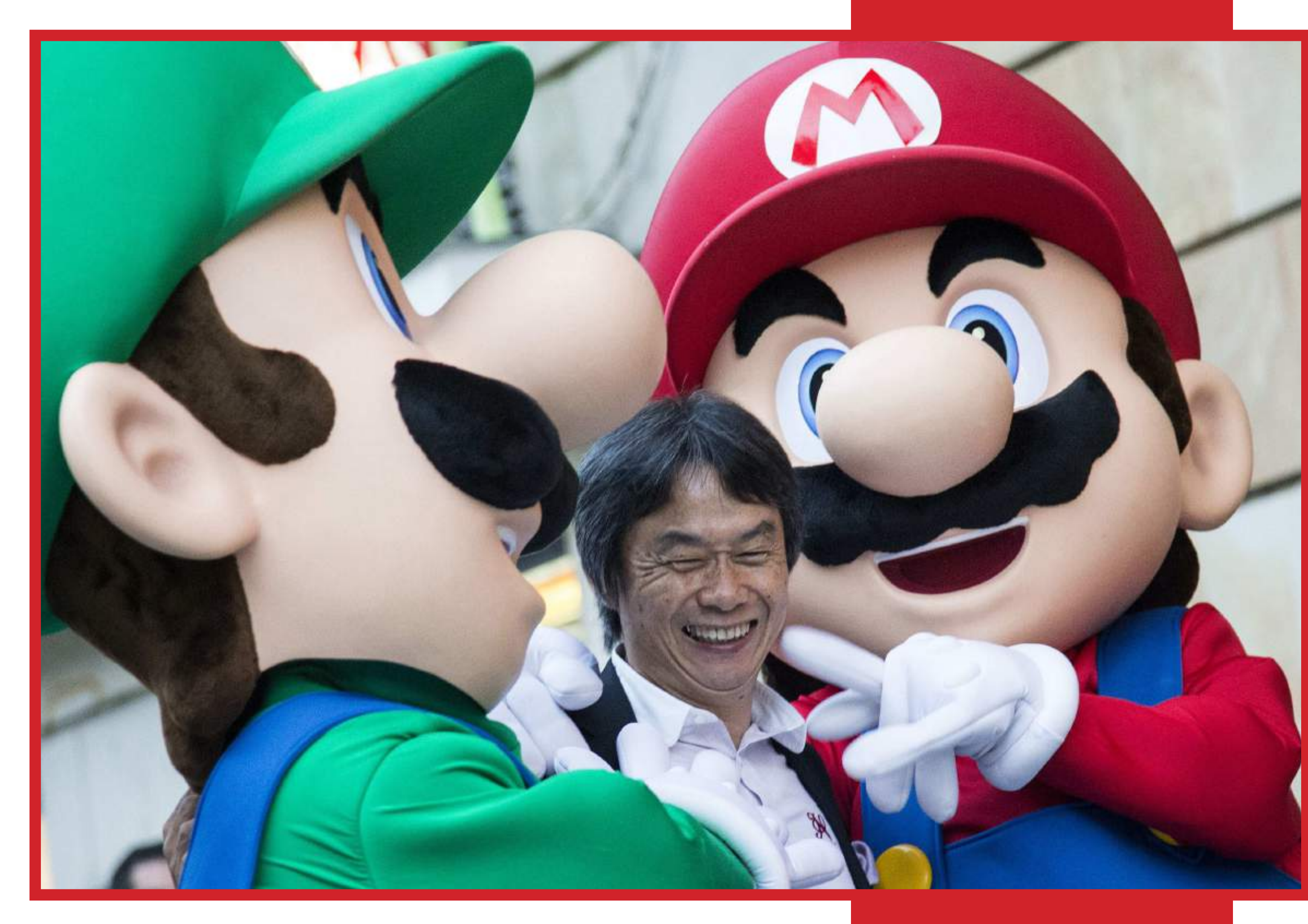
Con **Super Mario Bros 3**, un ambicioso título que tomó más de dos años de desarrollo y que volvió a ser un éxito comercial, Miyamoto cerraría un ciclo con la NES que lo convertiría en una celebridad en todo el mundo y que ponía a los fanáticos a la espera del próximo gran proyecto de Nintendo: la Super Nintendo Entertainment System o **SuperNES**.

A LA INMORTALIDAD

En los años siguientes, ya como jefe del nuevo **Departamento de Análisis y Desarrollo** de Nintendo (Nintendo EAD), Shigeru Miyamoto ha cumplido un rol clave no sólo en la producción de juegos, principalmente aquellos relacionados con sus míticas creaciones, sino también con la planificación de las consolas, tanto caseras como portátiles, que lanzarían en adelante.

Y los reconocimientos, por cierto, no tardarían en llegarle. En 1998, sería el primero en ser galardonado como miembro del Salón de la Fama de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas. Un reconocimiento que han obtenido en los años siguientes, entre otros, personalidades de la talla de **Yu Suzuki**, **Sid Meier**, **John Carmack**, **Mark Cerny** o **Gabe Newell**.

En 2006 sumaría otro reconocimiento inesperado, al ser nombrado como Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia. En 2010, la Academia Británica de las Artes Cinematográfi-



cas y de la Televisión le otorgó el Premio Game por su trayectoria. Y en 2012, fue galardonado con el premio Príncipe de Asturias en la categoría de Comunicaciones.

Pero, además de estos reconocimientos "oficiales", la importancia de Miyamoto tanto entre los jugadores como los desarrolladores ha quedado en evidencia en múltiples oportunidades. Así, por ejemplo, a fines de 2006 la revista **Time**, en su versión de Asia, lo ubicó entre los "héroes asiáticos" de las últimas seis décadas.

En tanto, durante el apogeo de la consola Wii, la revista Time americana lo ubicó entre las **100 personas más influyentes del mundo**, tanto en 2007 como en 2008. En el primer periodo, además, recibió el Premio a la Trayectoria en la Game Developers Conference por una carrera "que trasciende a la creación de Donkey Kong, Super Mario Bros o The Legend of Zelda".

Junto con esto, portales de videojuegos como **IGN** o **GameTrailers** lo ubicaron como el más importante en sus listas de los mejores creadores de videojuegos de todos los tiempos. Y en una encuesta publicada por la revista **Develop**, un 30% de los desarrolladores -una amplia mayoría- lo escogió como el más importante de sus vidas como creadores.

DE MR. VIDEO A SUPER MARIO

El carpintero de Donkey Kong, conocido como "Jumpman", se habría llamado Mr. Video de prosperar la idea original de Miyamoto, quien planeaba colocar al personaje en todos sus juegos, tal como lo hacía el director Alfred Hitchcock en sus cintas. Al cabo, la idea no prosperó y los ejecutivos lo bautizaron como Mario. Por cierto, con el tiempo también cambiaría su profesión a la de plomero.



Los videojuegos y EL CROWDFUNDING

NO SIEMPRE ES FÁCIL FINANCIAR UN PROYECTO. SIN EMBARGO, SITIOS COMO KICKSTARTER O INDIEGOGO SE HAN CONVERTIDO EN EL SUSTENTO DE UNA SERIE DE ELLOS, SOBRE TODO INDEPENDIENTES.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

El ***crowdfunding***, o micromecenazgo, es un termino acuñado alrededor de 1997 y que describe un sistema utilizado desde la antigüedad, cuando un señor patrocinaba a un artista para que desarrollara su obra. Similar a lo que actualmente funciona con el mismo principio: los desarrolladores o productores de proyectos en diversas áreas buscan una forma de financiamiento para poder subvencionarse a través de la cooperación monetaria de muchos interesados en dicho proyecto. En pocas palabras, una financiación masiva y/o colectiva.

Esta forma de financiación, si bien puede no ser tan masiva, en los últimos años se ha hecho más popular.

El primer caso de *crowdfunding* como lo conocemos en la actualidad es del grupo de rock español **Extremoduro**, que en 1989 financió de este modo su primer disco.

Pasarían algunos años hasta que, en 1997, la banda británica de rock, **Marillion**, logró financiar su gira por Estados Unidos también gracias al aporte de sus fans, logrando juntar 60 mil dólares.

Fue el comienzo de una bola de nieve que no ha parado. Sin ir más lejos, el ganador del Premio Oscar al mejor cortometraje documental el año 2013, **Inocence**, fue financiado a través del financiamiento colectivo.
Otros proyectos financiados por esta vía incluyen creaciones audiovisuales, periodísticas, campañas electorales, empresariales, científicas, solidarias e incluso causas personales, como la que realizó hace muy poco la estadounidense **Katherine Angier**, madre del llamado "preso mas sexy del mundo", **Jeremy Meeks**, para lograr contratarle un abogado y pagar su libertad condicional de 1.1 millones de dólares.

Incluso, hay casos tan rídiculos como el de **Zack Danger**, quien reunió varios miles de dólares para financiar... la preparación de una ensalada de papas. *Mondo cane...*



¿CÓMO FUNCIONA?

1. **El emprendedor envía el proyecto a la plataforma de su elección, indicando los detalles de la descripción, cantidad de dinero necesaria, tiempo de recaudación, recompensas por los aportes, etc.**

2. **Se espera aceptación y publicación del proyecto por tiempo pactado: 30, 60, 90 ó 120 días.**

3. **Terminado el plazo, si se lograron los fondos esperados, se financia el proyecto; si no, no se cobra el dinero a los contribuyentes.**

Los casos expuestos anteriormente son sólo algunos ejemplos sobre como incide el crowdfunding en la cultura. Tan relevante es que, hasta el año pasado, el sistema movió alrededor de 2.700 millones de dólares a nivel mundial. ¿Pero qué pasa con el crowdfunding en los videojuegos?

Hace algunos años, las grandes desarrolladoras de videojuegos eran casi las únicas que financiaban proyectos emergentes que les parecían interesantes y rentables, dejando de lado

EL CONTROVERTIDO TEMA DE OCULUS RIFT



El casco de realidad virtual Oculus RIft fue todo un éxito en Kickstarter. Con el apoyo de más de 9.500 personas, el primer prototipo logró financiarse tras recaudar más de 2,4 millones de dólares. Por ello, su reciente compra por parte de Facebook, por la estratosférica suma de 2.000 millones de dólares decepcionó a muchos de los inversores originales y le hizo un daño a la imagen del sistema. Muchos pidieron la devolución de dinero y le reclamaron a los ex dueños por "venderse" a la red social.

y con pocas posibilidades de crecer a decenas de novedosas, y quizás exitosas, ideas independientes.

Es por esto que el *crowdfunding* le ha abierto las puertas a los pequeños desarrolladores para encontrar financiamiento en su público potencial y poder llevar a la realidad sus aspiraciones.

A través de plataformas como **Kickstarter**, **8bitfunder**, **Ulule** o **Indiegogo** (sólo por nombrar algunas), se han publicado miles de proyectos relacionados con el mundo de los videojuegos que lograron -o no- ser concretados gracias al sistema.

Hasta ahora, los desarrolladores y creadores son quienes parecen obtener los mayores beneficios de las campañas de crowdfunding, ¿pero ganan algo los contribuyentes con su aporte?
Esto depende de que tipo de campaña se trate, ya que si bien todas son a base de donaciones voluntarias, en la actualidad se reconocen cuatro modelos principales.

1. **Basadas en donaciones**: Los donantes no esperan ningún tipo de retribución por su donación.

2. **Basadas en recompensas**: Los donantes esperan algún beneficio por su donación. Es la más utilizada en la financiación de videojuegos, donde a cambio de la donación el contribuyente recibe desde merchandising o co-

pias antes del lanzamiento oficial, hasta la aparición de su nombre en los créditos o la posibilidad de crear artworks o personajes para el mismo juego.

3. **Basada en inversión**: Los donantes (inversores en este caso) reciben una acción en el proyecto, de la que obtienen los beneficios monetarios que deje dicha acción.

4. **Basada en préstamo**: Los donantes reciben de vuelta la misma cantidad de dinero invertido más un porcentaje de interés.

Si bien no todas las campañas de crowdfunding que se lanzan tienen un fin exitoso y los detractores del sistema tienen una posición muy dura, no podemos negar que es un excelente medio para concretar proyectos independientes, innovadores e interesantes.

Algo que nos beneficia principalmente a nosotros, los usuarios, quienes elegimos y apoyamos mediante el sistema los proyectos que nos interesan y no los que las grandes desarrolladoras buscan para interesarnos.

Y si bien los proyectos financiados por *crowdfunding* no apuntan a convertirse en un AAA, sí prometen entregarnos grandes experiencias a la medida y horas de entretención frente a nuestras plataformas favoritas.

ALGUNOS DE LOS CASOS MÁS EXITOSOS

OUYA
Videoconsola que usa sistema operativo Android. Se financió a través de Kickstarter y logró reunir una suma superior a los 8.5 millones de dólares. Tras su éxito, no exento de críticas, sus creadores prometieron sacar un nuevo modelo cada año.

BROKEN AGE
Anunciado como Double Fine Adventure, es una aventura gráfica de point-and-click del diseñador de Grim Fandango, Tim Schafer. La campaña recaudó 3,2 millones de dólares. El primer capitulo del juego ya está disponible para PC, Mac, Linux, iOS y Android.

STAR CITIZEN
Videojuego de simulación espacial que lanzó su campaña el 2012 y que lleva recaudados más de 41 millones de dólares. Del creador de la serie Wing Commander, Chris Roberts, el proyecto esta aún en desarrollo, será exclusivo para PC y debería ver la luz el 2015.

DAYS OF DAWN
Un juego de rol que nos transporta a la vieja escuela de este género. Desarrollado por Bumblebee, con un arte característico como “pintados a mano”. Logró recaudar alrededor de 74 mil dólares y ya está disponible para PC, Mac y Linux.

WASTELAND 2
Segunda parte de la mítica entrega post apocalíptica de 1988 de EA. Esta vez Brian Fargo, su creador, recaudó casi 3 millones de dólares. A pesar de que se esperaba su lanzamiento para el 2014, la fecha fue retrasada para este mes y ya fue probada la fase beta en Steam.

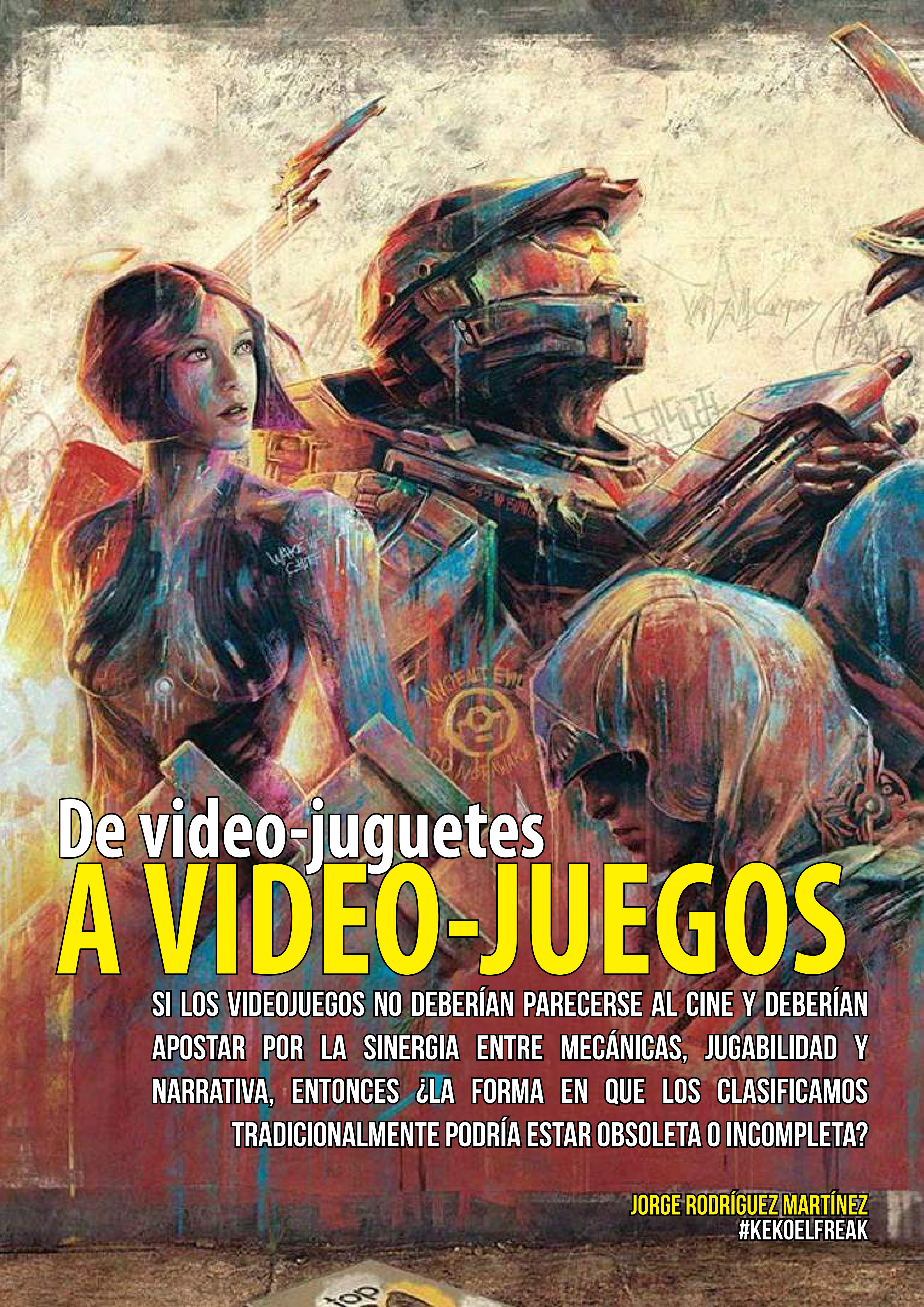
MIGHTY N°9
Juego de acción y plataformas similar a Megaman y producido por el mismo autor: Keiji Inafune. Está aún en desarrollo y logró 3,8 millones de dólares en Kickstarter. Espera ser lanzado en PC, Mac, Linux, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, WiiU, Nintendo 3DS y PS Vita.





Código Muerto





De video-juguetes
A VIDEO-JUEGOS

SI LOS VIDEOJUEGOS NO DEBERÍAN PARECERSE AL CINE Y DEBERÍAN APOSTAR POR LA SINERGIA ENTRE MECÁNICAS, JUGABILIDAD Y NARRATIVA, ENTONCES ¿LA FORMA EN QUE LOS CLASIFICAMOS TRADICIONALMENTE PODRÍA ESTAR OBSOLETA O INCOMPLETA?

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

Hay debates que pueden ser eternos. Y entre los más frecuentes en el mundillo *gamer* está ese **placer de taxonomizar** a nuestros títulos favoritos en diferentes categorías.

Juegos que se lucen por su espectacularidad gráfica ambicionando el fotorrealismo, los de estética cartoon y los “otros” hermanos menores, hechos con motores gratuitos y poco detalladas bibliotecas de texturas.

Títulos donde lo central sea el modo online, la competición masiva multijugador, la camaradería propia de los *teams* o clanes en los juegos cooperativos, las clasificaciones y tablas de puntajes mundiales. Otros se decantarán por el modo campaña, el *single player* de toda la vida, con mayor o menor énfasis en la calidad y complejidad de la historia, pero la riqueza de la experiencia siempre estará en la aventura individual.

Los de dedos ágiles separarán aguas entre juegos para *noobs* o *casuals* y mecánicas sólo apta para *hardcores* (y al fondo de la habitación se escucha el fervoroso grito “¡Bendito sea el Sol!”).

Estas categorías responden a **tendencias recientes**, ya que antiguamente sólo nos fijábamos si el juego era un plataformas, un matamarcianos, un simulador deportivo, uno de carreras, uno de peleas, un “Doom”, un “Double Dragon” o uno de esos “japoneses con peleas por turnos y subidas de nivel”.



Los géneros de videojuegos nos permiten clasificar ese **tremendo catálogo** de títulos que se ha acumulado durante 40 años, tiempo en el que hemos visto el auge y caída de muchos que otrora fueron superventas. El desafío de semejante tarea radica que en el mercado actual es difícil distinguir, de buenas a primeras, si un título pertenece a una sola categoría.

Plataformas, RPG, Aventuras, Shooter, Estrategia, Simulación y Arcade hace rato que se nos quedaron cortos, porque a medida que la tecnología ha permitido superar limitaciones técnicas de procesado, los desarrolladores ha sido capaces de integrar elementos de otros géneros que antes era impensable ver funcionando en un mismo título.

Piensen en las últimas versiones de los **Grand Theft Auto**. Tienen un modo shooter en tercera persona, cuentan con conducción y carreras, suman exploración abierta, agregan progresión de algunas características como los juegos de rol, añaden distintas experiencias deportivas, tienen simulación de vuelo… ufff, el listado es enorme y tal vez podríamos decir que “eso es lo que ahora conocemos como un sandbox”, pero hay muchísimos juegos de mundo abierto que no cuentan ni con la mitad de esas alternativas de interacción y, sin embargo, son tanto o más sandbox que el padre del género.



¿Es **Skyrim** un FPS con espadas, subidas de nivel y misiones infinitas?

¿Es **Batman Arkham** la saga que finalmente instala el modelo de Metroidvania con éxito en el 3D?

¿Es **Sleeping Dogs** un beat’em up de los de toda la vida disfrazado de sandbox?

¿Son los juegos de **David Cage** y **Telltale Games** novelas visuales hipervitaminizadas?

Cuando en **PlayAdictos** decidimos elegir a los mejores títulos por género, muchas de estas discusiones emergieron, pues no se tenía plena certeza de qué títulos deberían ir en qué categoría y mucho menos había claridad sobre qué categorías abarcarían a qué juegos.

Así que, al parecer, se puede revisar el catálogo de títulos disponibles desde otra perspectiva, más allá de géneros definidos arbitrariamente por... quien sea que haya hecho esas parcelas hace 20 ó 30 años. Y para tener algún fundamento para empezar la discusión, nada mejor que recurrir a la **Teoría de Diseño del Videojuego**.

Por lo que define el Señor A. en los blogs de **Vandal,** "el diseño de un juego consiste en definir y controlar la experiencia del jugador. La teoría de diseño de juegos es el estudio de los sistemas que hacen esto posible".

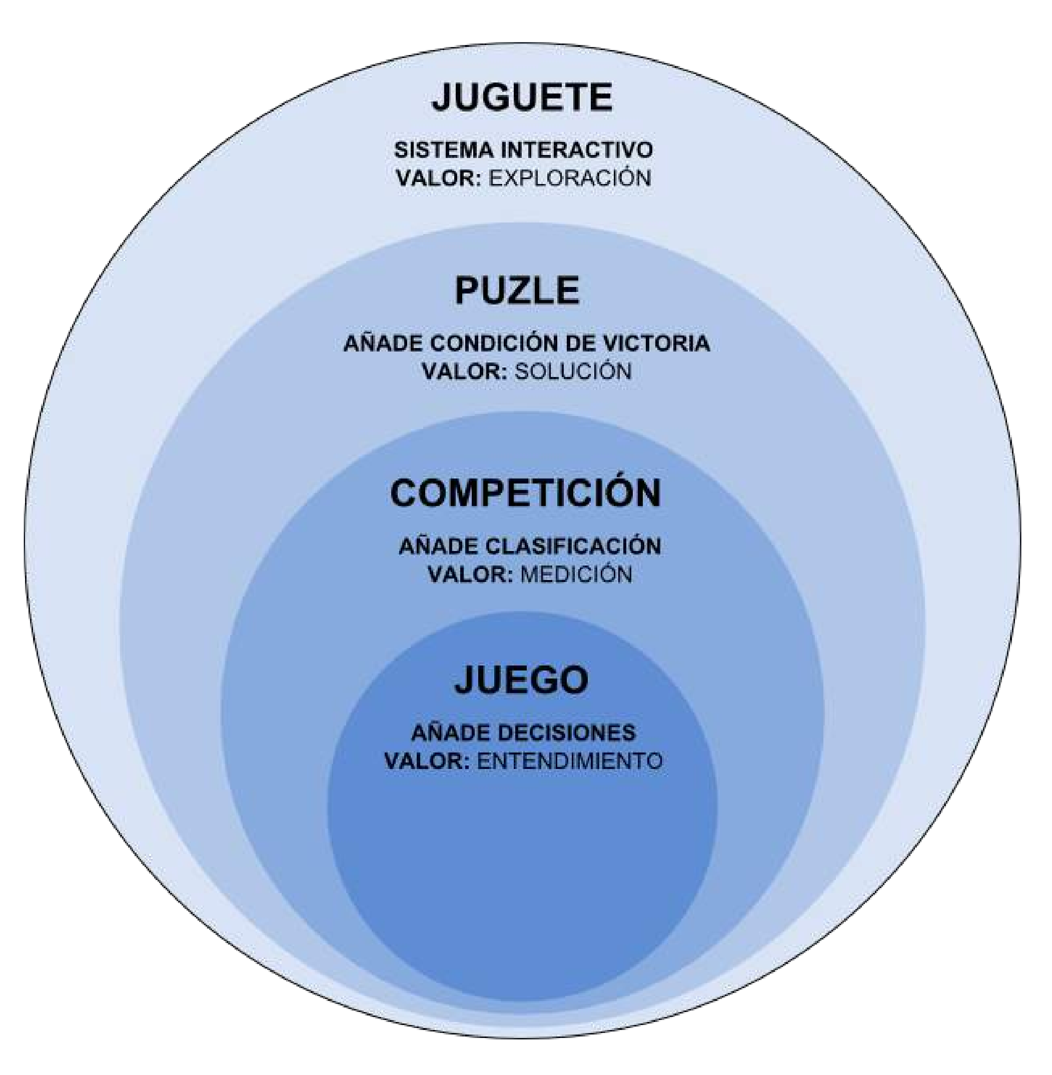
"Es la búsqueda del cómo y el por qué los juegos son divertidos, interesantes o adictivos. Estudiar la teoría detrás del diseño de juegos nos permite entenderlos y establecer guías y normas para mejorarlos", añade.

Dentro de este marco es **Keith Burgun** quien ha proporcionado una de las propuestas más interesantes para taxonomizar a los videojuegos, con un parsimonioso sistema de 4 formas o engines, donde podemos tratar de ubicar a nuestro título favorito dependiendo de características que van ligadas no a la estructura de las mecánicas de juego, como se hace tradicionalmente en la prensa, sino que más vinculada a la experiencia emergida del *gameplay*, esa difusa frontera final entre el jugador y la máquina.

Cada forma o sistema debe ser considerado como un motor capaz de producir experiencias dependiendo del tipo de input con el que interactuemos con él, que incorpora los elementos del sistema anterior aumentando su complejidad.

El sistema inicial es el **Juguete**. No lo interpreten como algo infantil o despectivo, porque su valor es que podemos jugar con él haciendo lo que queramos, porque carece de un sistema de reglas definido y no existe una sola correcta interacción posible.

Piensen en las infinitas posibilidades de interacción que les ha proporcionado una pelota, un dado o una cuerda a lo largo de su vida. El producto de este sistema sería la exploración, el llegar a los límites posibles del juguete. Excelentes ejemplos son los modos creativos de **Minecraft** y **LittleBigPlanet**, la exploración sin propósito alguno en **Skyrim** o los **GTA**, el vuelo sin requisitos en un **Flight Simulator**





Explotando a lo loco los límites de lo posible.

o el hacer tonteras porque se puede en **Goat Simulator** o **Garry's Mod**.

El segundo sistema es el **Puzzle**, que da un paso adelante en complejidad interactiva al incorporar la condición de victoria como motivación a terminarlo. Se nos plantea un problema a resolver, nuestro *input* será trabajar en resolver ese problema y nuestro producto, encontrar una solución.

La mayoría de los juegos de plataformas, shoot'em up, beat'em up… qué digo, la mayoría de los juegos donde haya que completar un objetivo para ganar son un puzzle.

En **Pacman** nos comemos todas las píldoras en pantalla y conseguimos la meta. En **God of War** acabamos con todos los enemigos del nivel para acabar con el jefe de y así sucesivamente hasta el final boss. No hay condición de derrota porque si nos sale el game over, lo volvemos a intentar, desde el punto de guardado o desde el comienzo de nivel, pero siempre tenemos la posibilidad de rejugar para alcanzar la meta asignada, la posibilidad de encontrar la respuesta al problema inicialmente planteado. Las decisiones que tomemos para conseguir llegar a esa solución serán irrelevantes en el momento que alcancemos la condición de victoria.

El siguiente sistema es la **Competición**, donde a las características antes mencionadas se les suma la posibilidad de poner a prueba nuestra capacidad de conseguir condiciones de victoria comparando o midiendo nuestros resultados con otro contendiente.

Un beat'em up que mida la precisión y devastador efecto de nuestros combos en un cooperativo local o en tablas de clasificación mundial ya es una competición. Por supuesto que acá entran los juegos de competición clásica, como son los juegos de carrera, de fútbol, de peleas e incluso un modo versus de **Guitar Hero**.

La precaución que hay que tener es que muchos juegos competitivos también se pasan a la siguiente categoría, por lo tanto es fundamental de que el objeto a medir sea solamente nuestra velocidad de respuesta y que las decisiones o estrategias no cuenten al momento de clasificar al mejor de la partida. Sí, el terreno se vuelve más complejo y difícil de discernir.

El último sistema es el conocido como **Juego** propiamente tal, cuya principal característica es que las decisiones que tomemos son relevantes porque las elecciones que se nos presentan son ambigüas y no existe solo una alternativa correc-



Resolver el desafío y a la siguiente pantalla.



Sin decisiones complejas. Lo haces bien o lo haces mal.

ta al problema propuesto. El producto es el entendimiento de las mecánicas, lo que nos da la posibilidad de generar estrategias y soluciones novedosas para enfrentarlo.

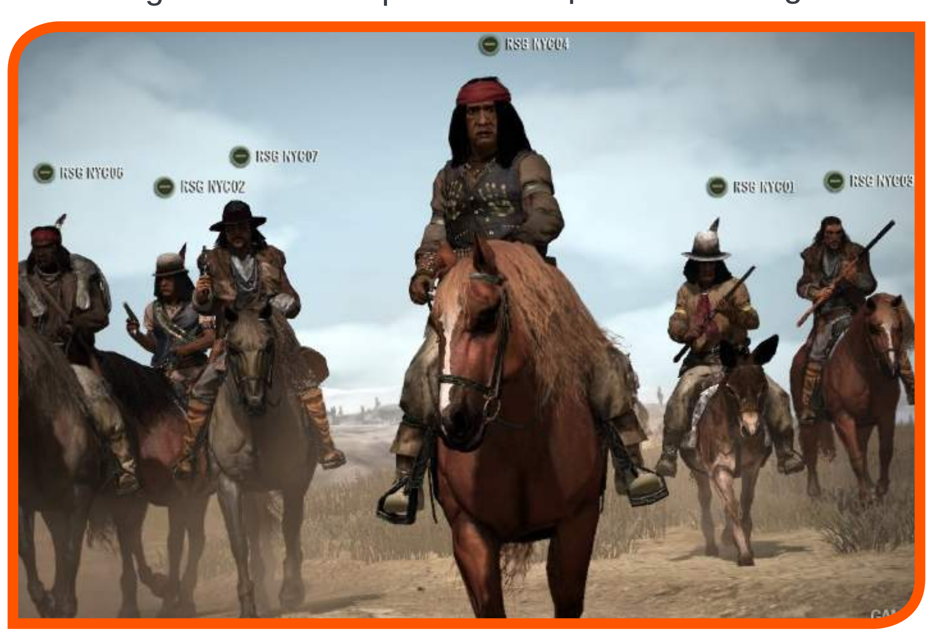
El ejemplo más claro es el del **ajedrez**. El primer movimiento puede parecer fácil, pero aún así tenemos delante nuestro una serie de elecciones complejas sin respuesta unívoca. Conseguir la condición de victoria contra un oponente inexperto puede ser sencillo, pero a medida que progresamos en los niveles de competición, es necesario alcanzar un entendimiento superior de las reglas para poder seguir escalando posiciones.

Lo mismo pasa en juegos como **Starcraft**, **League of Legends**, **Civilization** o las demostraciones de "leer el código del juego" que son capaces de hacer esos *speedruners* que terminan juegos en tiempos record, explotando como un profesional las mecánicas del juego y sacando provecho de los fallos descubiertos.

Estas categorías no son excluyentes, por lo que podemos encontrar en un **Red Dead Redemption** secciones de exploración libre para hacer lo que nos venga en gana, como cazar a la fauna silvestre sin mayor preocupación, agregarle el factor de puzzle si la recolección de ciertos ingredientes nos permite acceder a una misión específica, la competición si somos capaces de matar 20 pájaros en el menor tiempo posible y el entendimiento, si logramos poner las habilidades desarrolladas al servicio del mejor desempeño en una partida cooperativa o descubriendo nuevas formas de completar el juego rompiendo las reglas.

El valor de este sistema de formas es que, como revisamos en números anteriores, contamos con un parámetro (discutible y falible, pero al menos es un recurso) para distinguir un videojuego de lo que es una mera experiencia interactiva, una novela visual japonesa, o una película interactiva interrumpida por secciones jugables.

Lo que nunca podrá ser evaluado es el grado de satisfacción de **"el viaje"** que nos proporciona nuestro título o género del videojuego favorito... pero eso ya es tema para el mes siguiente.



La amplitud de alternativas de la ambigüedad.



UN PACK DE COLECCIÓN

DOS DE LOS GRANDES JUEGOS BASADOS EN EL LIBRO DEL ESCRITOR DMITRI GLUJOVSKI VUELVEN EN UNA VERSIÓN REMASTERIZADA PARA LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Cuando hablamos de la saga **Metro** nos referimos a una de las franquicias de shooter en primera persona más asfixiantes e innovadoras que podemos encontrar en el mercado actualmente.

Y es que no sólo se trata del típico juego de disparos, donde nuestro protagonista es el Rambo de turno.

No. En este juego se trata de dotar con **un toque más humano** a nuestro héroe, donde lo veremos enfrentado a un sinfín de situaciones extremas en la cual lo primordial será sobrevivir a oleadas de enemigos y monstruos bastante peculiares.

La historia nos pone al mando de nuestro sufrido protagonista llamado **Artyom,** un joven ruso que deberá sobrevivir en un mundo post apocalíptico en el cual la única salvación de la humanidad se encuentra bajo los túneles del Metro.

Cuando comenzamos a recorrer estos pasadizos oscuros nos daremos cuenta que nuestra principal tarea será no desperdiciar nuestra munición, que no abundará como sucede en otros juegos del género, y siempre fijarnos en cada uno de los rincones del mapa para encontrar suministros.

Arrancaremos hablando del primer título que vio la luz en el año 2010, de la mano de la difunta **THQ** y **4A Games**.

Nos referimos a Metro 2033**,** que esta vez tomará el titulo de **Metro 2033 Redux**. Para los que se pregunten qué significa "Redux", es una analogía a la película **Apocalipsis Ahora**, donde su versión extendida llevaba como titulo Apocalypse Now Redux.

Como novedad podemos contar que los usuarios de Playstation están especialmente de suerte, ya que en su momento esta versión del videojuego **sólo se lanzo en PC y Xbox 360**.

Entre las mejoras que llevará esta entrega destacan sus gráficos remozados, alcanzando 1080p y 60 frames por segundo en PlayStation 4 y PC y 900p en su versión de Xbox One.

Los chicos de 4A games no sólo se han dado el tiempo de retocar los gráficos y las texturas, sino que también contamos con una **inteligencia artificial mejorada**, tanto de los enemigos como de nuestros compañeros de viaje. También se ha hecho hincapié en algunas escenas donde se cambiarán ciertos diálogos e imágenes para dotar de un mayor realismo al videojuego. Sin olvidar, por cierto, que contaremos con todos los DLC lanzados hasta la fecha.

En cuanto a **Metro: Last Light Redux,** un juego un poco más reciente y lanzado el año pasado para PC, PlayStation 3 y Xbox 360, veremos algo muy similar a lo tuvimos en su momento con las versiones de la pasada generación de consolas.

Eso sí, contaremos con los ya nombrados 1080p para las consola de Sony y PC y 900p para la máquina de Microsoft, con 60 fps para las tres versiones y, claro, junto con todos los DLC de la versión anterior .

Una de las novedades que más se destacan en ambos juegos es la inclusión de dos tipos diferentes de modos de juego. El primero se llamará **"Survival"**, donde encontraremos un modo de juego más enfocado a quienes buscan un reto, ya que en este modo la munición y los sumisitos escasearan.

El otro modo se llamará **"Spartan"** y en este de lo único que tenemos que preocuparnos será de matar y matar enemigos.

Cabe recordar que ambos videojuegos se podrán adquirir de forma separada en formato digital, mientras que en formato físico podremos hacernos de esta imperdible colección por $ 32.000 a través de **TodoJuegos**, que ya tiene la preventa del título tanto para PlayStation 4 como para Xbox One. Este pack se estima que estará disponible durante la última semana de agosto.



UN PACTO CON EL DIABLO

LA VERSIÓN COMPLETA DE DIABLO III SE ACERCA A LA NUEVA GENERACIÓN, TE CONTAMOS SUS MEJORAS Y LAS NOVEDADES QUE CONTENDRÁ ESTA ULTIMATE EVIL EDITION.

Si aun no pruebas una de las últimas grandes producciones de **Blizzard**, el renombrado **Diablo 3.** esta es una gran oportunidad para darle un repaso, ya sea en PlayStation 3 y Xbox 360, donde se repetirá el mismo juego más su DLC, o en las consolas de nueva generación PlayStation 4 y Xbox One, donde el videojuego debuta con todos sus contenidos adicionales.

Primero, comenzaremos por descubrir qué nos trae de nuevo esta versión para las consolas de la pasada que generación. Y, pese a que mucho no se esperan algo más que sólo su expansión **Reaper of Souls**, les podemos contar que además de traer el aclamado DLC, que por el momento sólo ha estado disponible para PC, se anuncian algunas mejoras que deberían dejar más que satisfechos a los usuarios de PS3 y Xbox 360.

En todo caso, será en las versiones de PS4 y Xbox One donde el juego más apunta a destacar, ya que no sólo se alcanza la combinación perfecta de 1080p y a 60 imágenes por segundo en la versión de PS4, junto con los 900p que vienen siendo habituales en la máquina de Microsoft, sino que también encontraremos un sinfín de mejoras.

Entre ellas, podemos destacar la inclusión del **"Modo Aprendizaje",** donde al unirnos a una partida de algún amigo con un nivel más alto, el juego automáticamente nos igualará a su nivel durante la sección.

En términos simples, cuando juguemos con 4 personajes y alguno esté rezagado, Diablo lo ayudará subiéndole algunos niveles a dicho personaje para que no se quede rezagado con respecto a sus amigos.

La versión de PS4, en este sentido, es la que más se beneficia con esta nueva versión, ya que contaremos con algunas características especiales para el mando **DualShock 4** y su touchpad, que nos permitirá movernos por nuestro inventario de forma más rápida.

Además, si tenemos una **PlayStation Vita**, la podremos ocupar como un segundo mando o para ir viendo nuestro inventario mientras jugamos con nuestro personaje principal.

Pero esto no es todo. Para celebrar el lanzamiento de Diablo 3 en PlayStation 4, Sony ha puesto a disposición una mazmorra, con motivo de **The Last of US** llamada Nephalem Rift. Todo esto, claro, en colaboración con Naughty Dog.

¿Algo más? Sí, también incluirán unas armaduras relacionadas a esa obra de arte llamada **Shadow of the Colossus** y que se llamará Transmog Set.

Diablo 3 Ultimate Evil Edition se pondrá a la venta el 19 de agosto próximo y ya lo podemos reservar en **TodoJuegos** a $ 25.000 para las versiones de Playstation 3 y Xbox 360, y a $ 35.000 para las consolas de la nueva generación.



MADDEN 15

EA Sport vuelve con un Madden que promete ser uno de los mejores simuladores de futbol americano lanzados a la fecha. Entre sus principales características están sus mejores ángulos de cámara, herramientas de pase, las mecánicas de tackling en campo abierto y la inteligencia artificial más brillante. Se lanzará tanto a fin de mes y en **TodoJuegos** está la preventa a $ 35.000 para sus versiones de PS4, Xbox One, PS3 y Xbox 360.



PARA AMANTES DEL ROL JAPONÉS

AUN EXISTEN ALGUNOS JUEGOS QUE INTENTAN LEVANTAR AL MERCADO NIPÓN EN TODO EL MUNDO Y, SIN DUDA, ESTE ES UN CLARO EJEMPLO DE REGRESAR A LOS ORÍGENES DONDE BRILLARON.

Si bien el juego se lanzó hace bastante tiempo en Japón, sólo ahora podremos probar esta grandiosa segunda parte de unos de los pocos JRPG (juegos de rol japoneses) que destacó en este género durante la generación pasada: el genial **Tales of Xillia**.

Hay que reconocer, en todo caso, que **Bandai Namco,** se ha puesto las pilas trayendo todos los JRPG posibles a nuestro continente tanto para PS3 como para Vita.

Tales of Xillia 2 nos cuenta qué sucedió tras el primer juego. Esta vez nos pone al mando de dos nuevos protagonistas, un chico llamado **Ludger Kresnik** que intentará unirse a la Corporación Spirius y **Elle Marta**, una muchacha bastante más tímida que nuestro protagonista, pero no menos poderosa.

Si jugaste a la anterior entrega sabrás que podremos elegir entre los dos personajes, lo que dota al juego con giros en el guión dependiendo de qué personaje escojamos. Esto llama mucho a rejugar el título, pues para conocer toda la historia debemos jugar con ambos.

La gran apuesta de Tales of Xillia 2 son los combates, que ahora nos darán la opción de cambiar el armamento. En el caso de Ludger, por ejemplo, entre espadas duales (más rápidas, pero con menos daño), martillo (más daño, pero más lento) y pistolas (ataque a distancia). Además, podremos transformar a nuestros protagonistas en **Chromatus**, unas bestias casi invencibles, por cortos periodos de tiempo, lo que añade un toque más estratégico a cada batalla.

Por cierto, la saga nos permite jugar las batallas en cooperativo. Otro de los puntos fuertes en esta nueva entrega será la toma de decisiones, que podrán afectar a nuestros compañeros de equipo y a los múltiples finales con los que contaremos.

Tales of Xillia 2 llegará en los últimos días de este mes, en exclusiva para Playstation 3, y en **TodoJuegos** ya puedes reservarlo a $ 35.000.



HYPERDIMENSION NEPTUNIA

Bandai Namco trae a nuestro territorio una nueva entrega de **Hyperdimension Neptunia,** que esta vez es un remake del primer juego que se lanzó para Playstation 3, ahora en Playstation Vita. El título contará con un mejor control, un sistema de exploración mejorado y una mecánica de combate más pulida.
El juego se lanzará el 26 de este mes y estará a $ 26.000 en TodoJuegos.



DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED

Vuelve unos de los Disgaea lanzados en Playstation 3 en forma de remake, esta vez para Playstation Vita.
En esta ocasión, su principal atractivo será incluir todos los contenidos descargables lanzados en su momento para PS3.
Por cierto, el título mantiene el humor bizarro de la saga. Esta versión, que saldrá en exclusiva para la portátil de Sony, estará en TodoJuegos en la última semana de este mes y costará $ 26.000.



CON SU JUGABILIDAD RETOCADA

Pese a ser grandes juegos, la saga **Sacred** siempre ha estado bajo la sombre de su gran contrincante Diablo. Sin embargo, los intentos por convertir estos videojuegos en renombrados hack & slash, mezclados con RPG, no se detienen y los chicos de **Deep Silver** vuelven a la carga con una tercera entrega que promete ofrecernos una gran aventura, llena de secretos por descubrir y criaturas por aniquilar.

Si no eres una de las personas que en su momento tuvo la suerte de disfrutar de los anteriores Sacred, podemos decirte que buscaba mostrarnos un enfoque hacia un mundo abierto, donde lo importante era recorrer el inmenso mapeado y desarrollar a nuestro personaje olvidándose un poco del combate. Según muchos, fue esta misma mecánica lo que evitó que Sacred llegara a ser lo que pretendía.

Es por esto que Deep Silver ha querido darle una vuelco a la jugabilidad y darle a esta nueva entrega un enfoque más cargado hacia el hack & slash y con una división del juego en capítulos.

Otro de los cambios importantes que podremos apreciar será en el aspecto gráfico, pues pasaremos del tradicional estilo medieval de las anteriores entregas a mostrarnos un apartado visual de lo más colorido.

Contaremos con un sistema cooperativo para cuatro jugadores, que será primordial si queremos completar el juego al 100%, ya que algunos caminos sólo se abrirán para algunos personajes.

Sobre el mando, podemos decir que no tendremos ninguna dificultad de controlar a nuestro personaje. Es más, según sus desarrolladores el videojuego se ha ideado pensando en los controles de las consolas.

Sacred 3 saldrá a la venta en la última semana de agosto y puedes reservarlo desde ya en **TodoJuegos** para PS3 y Xbox 360 por $ 30.000.



EN LA SENDA DE LA SAGA GOTHIC

Puede que no ha muchos les suene el nombre de **Risen,** pero si les contáramos que es el heredero espiritual de la famosa saga **Gothic** más de alguno se acordará de ese grandioso videojuego lanzado en el 2001.

Pues bien, los chicos de **Piranha Games** han querido regresar a sus orígenes con su próximo título de rol occidental **Risen 3: Titan Lords**.

La tercera entrega de Risen nos plantea un mundo asolado por la devastación dejada por los Titanes, donde tomaremos el papel de un hombre cuya alma ha sido robada por el Señor Oscuro, la cual deberemos recuperar con la ayuda de aquellos aliados que consigamos en el transcurso de nuestra aventura por el mundo de Risen.

Cuando vivamos los primeros compases del juego nos encontraremos con un mundo abierto completamente, libre de explorar a nuestro antojo, pero que en algunas zonas presentará a enemigos que, dependiendo de nuestro nivel, nos hará n casi imposible ingresar, ya que necesitaremos tener una mayor experiencia para poder vencerlos.

Otro de los aspectos a destacar en esta nueva entrega es que el sistema de combate se adapta a cualquier tipo de jugador. Es decir, podremos actuar mediante el sigilo, combate directo, magias, trampas e incluso podremos hablarle a nuestros enemigos para evitar un enfrentamiento directo.

La tarea de convencernos no es menor para el estudio, tras una decepcionante segunda entrega, pero lo que hemos visto del título promete volver a ofrecernos una aventura épica como las que ha sabido ofrecer Piranha.

Esperemos, entonces, a tener el título en nuestras manos a partir de la segunda quincena de agosto. El título, en todo caso, ya lo puedes reservar en **TodoJuegos**, para sus versiones de PS3 y Xbox 360, por $ 32.000.

UNA INDUSTRIA INCALIFICABLE

En algún nebuloso lugar situado entre la promesa de un político y la predicción de terremotos es donde se encuentra la **credibilidad** de las notas de los videojuegos. Después de todo, estamos hablando de un arte… ¿o no?



No tengo ni la más mínima intención de entrar en aquel debate, al menos por esta ocasión. No obstante, puedo darme el lujo de lanzar mis dardos hacia los que se hacen llamar **"reviewers especializados"**, que van por la vida y por sitios como **IGN**, **Famitsu** o **Edge** pretendiendo valorar según parámetros antojadizos y subjetivos los títulos que los gamers tan hypeadamente esperamos cada cierto tiempo.

Concuerdo en que se pueden considerar algunas categorías generales y. sobre aquello, establecer una base con la cual estimar una evaluación. Pero el pretender dictaminar, por ejemplo, si algo es entretenido o no, es absolutamente ridículo.

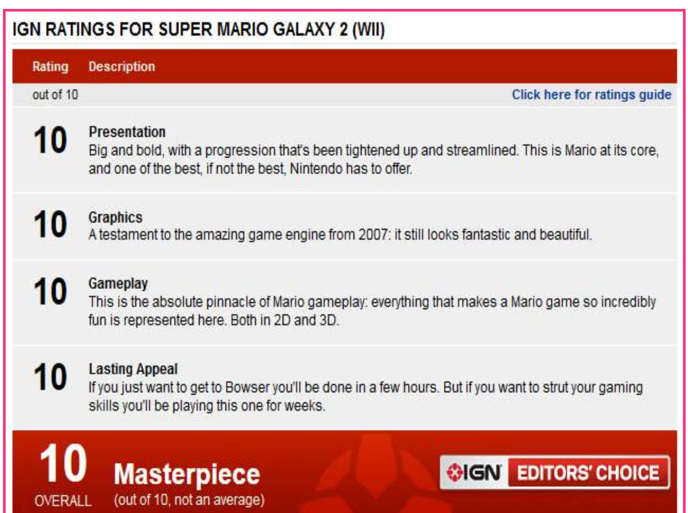
Después de todo, hay productos que no pasan de ser una mera y **reciclada repetición**, pero que recurren a la vieja triquiñuela de apelar a la nostalgia y, de esa forma ruin, como lo es la insinuante mirada de la más experimentada de las trabajadoras sexuales, logra que muchos se entreguen con la misma facilidad que lo haría la susodicha prestadora de servicios íntimos.

No quiero parecer alguien que dispara sin fundamentos, así que destacaré sólo un par de situaciones que avalan mi opinión.

En primer lugar lo que sucede con **Polygon** (que, por cierto, fue financiado por Microsoft en su génesis), que ha adoptado la costumbre de calificar lo peor posible a los juegos populares, con el fin de ganar visitas.

Por ejemplo, con **The Last of Us**, al que le otorgaron una de las notas más bajas (7,5) y se llenaron de cybernautas que criticaron el artículo. Más ridículo es que evaluaran su DLC, **Left Behind**, con una nota superior (8) siendo que mantenía las mismas mecánicas que tanto criticaron en el original.

Otro de los casos que sorprende por su poca coherencia es el que presento arriba: a la izquierda, el análisis en IGN del juego **Super Mario Galaxy 2** para la Wii. No parece haber nada extraño, pero luego miren a la derecha. Dejé un solo ejemplo de muchos: **God of War 3** para PS3... pero pude ocupar el

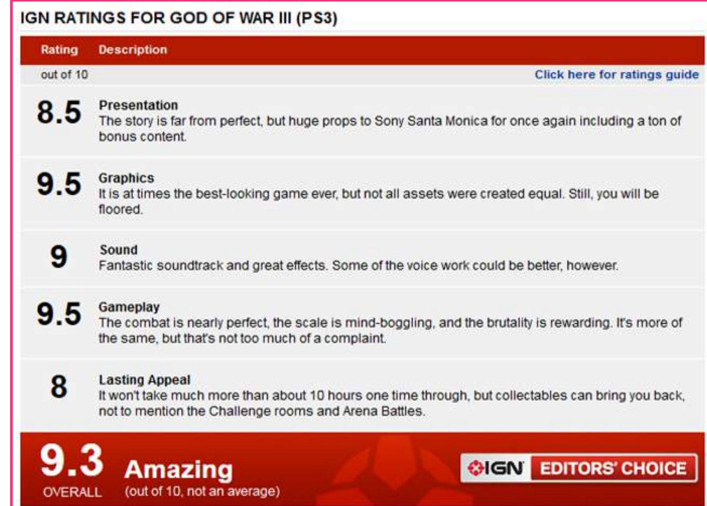


IGN RATINGS FOR SUPER MARIO GALAXY 2 (WII)

Rating (out of 10)	Description
10	**Presentation** Big and bold, with a progression that's been tightened up and streamlined. This is Mario at its core, and one of the best, if not the best, Nintendo has to offer.
10	**Graphics** A testament to the amazing game engine from 2007: it still looks fantastic and beautiful.
10	**Gameplay** This is the absolute pinnacle of Mario gameplay: everything that makes a Mario game so incredibly fun is represented here. Both in 2D and 3D.
10	**Lasting Appeal** If you just want to get to Bowser you'll be done in a few hours. But if you want to strut your gaming skills you'll be playing this one for weeks.

Click here for ratings guide

10 OVERALL Masterpiece (out of 10, not an average) IGN EDITORS' CHOICE



IGN RATINGS FOR GOD OF WAR III (PS3)

Rating (out of 10)	Description
8.5	**Presentation** The story is far from perfect, but huge props to Sony Santa Monica for once again including a ton of bonus content.
9.5	**Graphics** It is at times the best-looking game ever, but not all assets were created equal. Still, you will be floored.
9	**Sound** Fantastic soundtrack and great effects. Some of the voice work could be better, however.
9.5	**Gameplay** The combat is nearly perfect, the scale is mind-boggling, and the brutality is rewarding. It's more of the same, but that's not too much of a complaint.
8	**Lasting Appeal** It won't take much more than about 10 hours one time through, but collectables can bring you back, not to mention the Challenge rooms and Arena Battles.

Click here for ratings guide

9.3 OVERALL Amazing (out of 10, not an average) IGN EDITORS' CHOICE

de **Gears of War** para Xbox 360 y hubiese sido lo mismo.

Ni siquiera emitiré juicios sobre el total. Me concentraré sólo en el segundo ítem: **los gráficos**. ¿Cómo es posible que en esta buena tierra del Señor sea calificado Super Mario Galaxy 2 por sobre God of War 3 o Gears of War 3 en este aspecto?

Los más avispados harían notar que se trata de artículos de distintos columnistas en distintas fechas, pero aun así pertenecen al mismo medio y, por lo tanto, en el subconsciente colectivo masivo superficial queda marcada a fuego la idea de que, según IGN, la segunda entrega del **amanerado fontanero** es superior gráficamente a los exclusivos de PS3 y Xbox360 y eso es imperdonable.

Es difícil proseguir ante semejante aberración. Indignación y vergüenza ajena son sensaciones que se apoderan de mi mente llevándome casi al umbral del colapso… pero luego una tenue luz de esperanza se aprecia, y un destello neuronal causa la sinapsis que me hace recordar el despido del poco esbelto **Jeff Gertsmann** de Gamespot, por el simple hecho de no alabar al juego que estaba inyectando importantes cantidades de dinero por concepto de publicidad en el mismo sitio web.

Tomando esto en cuenta, veo las cosas desde una perspectiva diferente. Me abro a la posibilidad de pensar que no todo es culpa de **algunos tristes pelafustanes** que creen tener la autoridad de decirnos qué es bueno y qué es malo. Tal vez los verdaderos responsables de estos sacrilegios están en las sombras, detrás de los telones del lobby, las garras de los poderes fácticos y, quién sabe, quizás igual que en el fútbol o el boxeo, el **hombre del maletín** manipula a las marionetas de la industria. Pero también existe la posibilidad de que esté en un error y que las teorías conspirativas sean una ilusión.

En tal caso, no me quedaría mas alternativa que considerar la más remota de las opciones: **¿Será acaso que yo estoy equivocado?** La respuesta es obvia: ¡imposible!

Disculpen si soy demasiado autoreferente, pero nunca le he creído a las *reviews*. No negaré que las he leído como para hacerme una idea de qué esperar, pero jamás descartaría una compra por lo que dice un seudo experto. Es más, hace tiempo que me llama profundamente la atención el hecho de que, **comparado con el cine**, los juegos obtienen marcas mucho mayores e incluso varios logran puntuación perfecta.

¿Tendrá relación con los disímiles niveles de madurez de ambas industrias o se deberá sólo a que el nivel de exigencia es muy diferente?

Dicho esto, no me queda más que concluir mis sabias palabras con un consejo que es tan cierto como evidente y que se aplica en todos los ámbitos: **no le crean a nadie y jueguen por ustedes mismos**. Al final, el mejor juez es la propia conciencia.

A las puertas del FESTIGAME 2014

LA PRINCIPAL FERIA DE VIDEOJUEGOS DE CHILE SE DESARROLLA, DESDE HACE DOS AÑOS, EN LOS CUALES HA SIDO CAPAZ DE REUNIR A MILES DE FANÁTICOS NACIONALES. ESTA VEZ VUELVEN A LA CARGA Y CON UN INVITADO DE LUJO COMO STEVEN OGG, LA VOZ DE TREVOR EN GTA V.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL





feriamix
feriamix
RIPLEY
KONAMI
PES 2012
PlayStation
PlayStation
Nintendo
XBOX 360
X 360
Nintendo
Wii
Wii
FORZA HORIZON
EVGA
ASUS
NVIDIA



El **Festigame** es un festival de videojuegos que, según sus creadores, es definido como el "Festival de videojuegos, cultura gamer y entretención familiar" más grande de Chile. Un festival que invita a todo el mundo a vivir la experiencia de conocer esta actividad que a tantos nos apasiona y la tecnología que la rodea.

Es un evento que se realiza anualmente y donde varias de las marcas más importantes del mundo en el rubro de los videojuegos vienen a presentar algunos de sus últimos productos que están y estarán en el mercado, seduciendo de buena forma a sus asistentes.

Pero toda historia tiene un inicio y la del Festigame arranca en el año 2012, cuando se desarrolla entre el 10 y 12 de agosto en el **Centro Cultural Estación Mapocho**, donde hasta el día de hoy se realiza el evento.

Las entradas se agotaron 48 horas antes del primer día del festival, lo que significó ver una Estación Mapocho llena de fanáticos que esperaban con ansias el inicio de este festival. Fueron 5.000 metros cuadrados y tres días en donde los gamers pudieron conocer lo último en la industria de los videojuegos, además de conocer y disfrutar de consolas. Por cierto, muchos niños llegaron acompañados de sus padres, muchos de los cuales pudieron interiorizarse de un mundo del que no son cercanos.

Esa versión contó con aproximadamente 20 expositores y varias secciones dentro del festival, tales como zonas de juegos, zonas vintage, concursos de cosplay y varios torneos de todos los estilos.

Los asistentes "gamers", fueron afortunados al poder presenciar el lanzamiento exclusivo y mundial del **FIFA 13** por parte de **Electronic Arts**, mientras que los japoneses de **Konami** hacían lo propio mostrando por primera vez en público el espectacular **Metal Gear Rising**.

Pero también las tres compañías más importantes marcas de la industria dijeron presente: **Nintendo** presentó sus grandes títulos para Wii y sus portátiles, además de realizar un torneo de Just Dance. **Microsoft** sedujo a varios asistentes con Dance Central 3 y Forza Horizon, mientras que **Sony** mostró Sport Champions para PlayStation Move, Little Big Planet Karting y Playstation All Stars: Battle Royale.

Aquella primera versión del evento demostró la cercanía y hacia dónde quería llegar el evento, conquistando público nuevo, que no eran los jugadores habituales. Por esa razón, se realizaron actividades, charlas, conferencias y muchos concursos.

Pero, claro, todo festival tiene inconvenientes. Y como suele ocurrir en las primeras versiones de todo evento de esta magnitud, la alta convocatoria generó que los accesos para el primer día no fuesen de las mejores, mientras que detalles relacionadas con la firma de autógrafos pudo ser mejor manejada.

Pero todo esto sirvió para que al año siguiente se hicieran mejor las cosas. Para su segunda versión, Festigame llego más fuerte, sumando un día a su duración y expandiéndose en 2.000 metros cuadrados, para entregar más comodidad y entretención a sus asistentes. Así, desde el 15 al 18 de agosto del año pasado, fueron más de 40.000 personas las que recorrieron sus stands. Muchos de ellos, claro, se repetían el plato en el evento.

Nintendo intentó ganar protagonismo el 2013, golpeando no sólo al presentar demos de sus grandes títulos como The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Super Mario 3D World o Donkey Kong Country: Tropical Freeze, sino que el mismo **Reggie Fils-Aime**, presidente de Nintendo para América, se “hizo presente” de manera virtual enviándole un saludo a los asistentes chilenos del evento.

La gran atracción, sin embargo, estuvo en la vereda de Sony, pues los fanáticos pudieron probar de primera mano la tan esperada **PlayStation 4**, que había sido develada en Estados Unidos sólo unas semanas antes, durante la E3.

Anticipando el éxito que tendría la consola en Chile y en todo el mundo, largas filas hicieron quienes esperaban tomar por primera vez en sus manos el DualShock 4, cuando aún la PS4 no tenía ni fecha ni precio para nuestro país... aunque ya se sabía que la recibiríamos muy cerca de su lanzamiento.

Sony, además, presentó varias novedades de PS Vita y PlayStation 3, como el nuevo PES 2014, Beyond: Two Souls, Gran Turismo 6 o Diablo III, entre varios otros.

Otra de las sorpresas la tenía reservada Electronic Arts, que además de presentar oficialmente juegos como Need For Speed: Rivals, Titanfall, Battlefield 4 o Plants vs Zombies 2, reservó como guina de la torta su esperado **FIFA 14**. Un título que, en esa oportunidad, tendría como gran figura a **Arturo Vidal,** acompañando a Lionel Messi en la portada que se distribuyó para esta parte del continente. Además, se anunció que la liga chilena estaría presente.



Otros títulos que también dijeron presente, fueron Batman: Arkham Origins, Castlevania: Lords of Shadow 2 y varios de los más reconocidos como The Last of Us, Gears of Wars o Minecraft.

GRANDES INVITADOS

Además de las expositores y sorpresas, la feria también ha contado siempre con invitados muy reconocidos.

Así, el primer año del evento marcó un precedente, al contar nada menos que con el gran **Charles Martinet**, voz oficial de Super Mario, entre otros personajes. También en esa primera versión dijo presente **Sebastián Llapur**, actor de doblaje reconocido por ser la voz de Marcus Fenix de Gears of Wars, el abuelo de Los Simpsons y el Pato lucas en algunos cortos animados. Este ofreció autógrafos, así como también sesiones de conversación con la prensa y el público.

El año pasado, Llapur se repitió el plato, pero esta vez junto a **Ricardo Tejedo**, voz latina del personaje de Dominique Santiago. Ambos nos volvieron a cautivar con su simpatía al hacernos recordar aquellos momentos de Gears of Wars en la batalla contra los Locuts.

El que se llevó todas las miradas y autógrafos, sin embargo, fue **Daniel Pesina**, actor que dio vida a Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion, Reptile, Smoke y Noob Saibot en Mortal Kombat. Además, compartió con el público haciendo muestra de sus habilidades e incluso jugó contra el cantante **Leo Rey**, uno de los mejores jugadores" de MK en Chile.



¿Y ESTE AÑO?

Festigame se realizará entre el 14 y 17 de Agosto, como siempre en el Centro Cultural Estación Mapocho. En esta oportunidad el plato fuerte será **Steven Ogg**, actor que le da vida a Trevor Phillips, el mejor personaje del último título de Rockstar, Grand Theft Auto V.

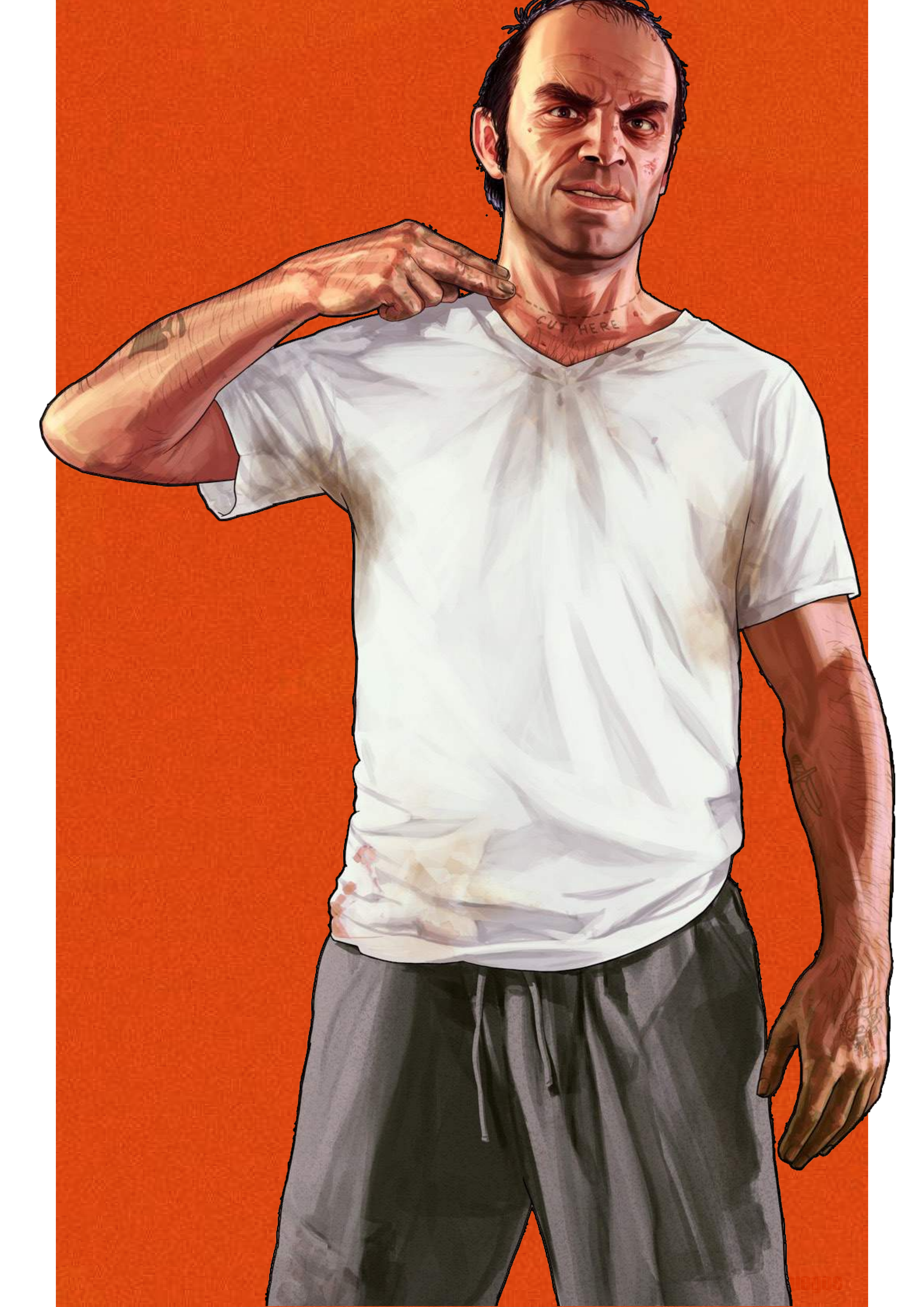
El actor compartirá con algunos asistentes del evento, gracias a una promoción de entradas con derecho a un "Meet and Burger". Estas entradas ya están agotadas, aunque no se descarta que el actor participe de otras actividades durante la feria.

Los organizadores también anuncian torneos, entre los que destaca el campeonato de FIFA 14, que entregará 10.000 dólares como premio al ganador, gracias al aporte de Electronic Arts.

Se ha revelado también que la demo del próximo **FIFA 15** estará en la feria. Podremos estar con control en mano descubriendo las nuevas funciones y características del juego, que por supuesto esperamos esté en su mejor versión, para PlayStation 4 y una **Xbox One** que será tardía protagonista de la feria.

Claro, porque la consola de Microsoft dirá presente con un año de retraso, aunque justo a tiempo para el lanzamiento oficial en Chile, fijado para el **2 de septiembre**.

Por nuestra parte, sólo queda esperar que la feria se siga consolidando y se convierta en un polo que, en el futuro, atraiga a personalidades de aún más renombre. Y, por cierto, desde ya les adelantamos que en la próxima edición detallaremos a fondo cómo vivimos la fiesta gamer en la Estación Mapocho.


CUT HERE


El Octavo Pasajero

LA REDENCIÓN DE MICHAEL BAY

Tras mostrar una cierta "fatiga de material", el director Michael Bay ha logrado con **Transformers: la era de la Extinción** corregir algunos de los ripios de las anteriores y reenganchar así a los fanáticos, que supieron responderle en la taquilla.

En sólo 12 días, la cinta superó a la campeona vigente **Avatar**, según los datos entregados por el estudio Paramount, con un peak de 600 millones de dólares de recaudación sólo en China, donde ha sido todo un éxito.

Durante sus casi 3 horas, nos encontramos con impresionantes efectos especiales y una acción que no cesa mientras acompañamos a las grandes figuras metálicas, con el añadido de que se ha profundizado en elles.

En efecto, pese a no encontrar demasiados autobots, sí notamos un mayor desarrollo de sus personalidades, aunque con un claro protagonista que es **Optimus Prime**, que se lleva gran parte del peso de la cinta.

Y es que, en lo personal, sentí la salida del personaje **Sam Witwicky**, aunque debo admitir que el nuevo protagonista, **Mark Wahlberg**, le aporta quizás un grado mayor de seriedad y credibilidad a la historia.

Es que si bien Wahlberg (Cade Yeager) es un simple granjero que no salta ni corre como lo hacía Shia Labeouf, cumple muy bien en lo actoral en un papel hecho a su medida.

La historia es la habitual: la salvación de la Tierra como fin último. Y, para ello, junto a los robots asomará este granjero, inventor frustrado, de físico envidiable y sobreprotector padre de la estupenda **Tessa** (Nicola Peltz).

A partir de este eje argumental, la cinta como era de esperarse está repleta de clichés, aunque de ellos quien mejor escapa es precisamente Wahlberg, quien sabe empatizar con los espectadores durante la aventura.

Si tuviéramos que criticar algo, diría que lo más inexplicable es lo mal aprovechados que fueron los dinosaurios metálicos o **Dinobots**, que pese a ser importantes en la resolución del conflicto, pasan algo inadvertidos.

Otro de los puntos altos es que, por fin, una cinta aprovecha muy bien las posibilidades de las **salas 4DX**. Al salir esta revista, la cinta seguía en cartelera para estas salas, así que si no la has visto, es una gran opción.

Finalmente, a pesar de los clichés y el espacio tan pequeño que le dieron a los Dinobots, Transformers 4 se considera **una de las mejores de entregas** de esta saga. Buenos efectos especiales, las personalidades de los autobots, probablemente el cambio de actor, la llamativa Tessa y los diseños de la película terminar por hacer que valga la pena verla.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

TRANSFORMERS 3: DARK OF THE MOON

Conocida en Chile como "El Lado Oscuro de la Luna", esta cinta es imperdible para los fans de la franquicia de Hasbro. Y puedes disfrutarla en calidad BluRay, pues ya se encuentra en **TodoJuegos**, en una edición que incluye la opción 3D y un disco en DVD, por $ 19.990. Pero no es todo, pues en la tienda también puedes encontrar tres figuras **Pop!** inspiradas en esta saga: Optimus Prime, Bumblebee y Autobot Drift.





16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos

+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl